中青动漫
Roaring Lion Manga
质感篇
动漫大图鉴
C·C动漫社／编著
技法讲解
+
图鉴素材
的超级组合！
中国青年出版社

超级动漫大图鉴

质感篇

C·C动漫社/编著

中国青年出版社

图书在版编目（CIP）数据

超级动漫大图鉴．质感篇 / C·C 动漫社编著．—北京：中国青年出版社，2013.5

（超级动漫大图鉴）

ISBN 978-7-5153-1546-1

Ⅰ．①超… Ⅱ．①C… Ⅲ．①动画－绘画技法 Ⅳ．① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 068306 号

超级动漫大图鉴——质感篇

C·C 动漫社 / 编著

出版发行：中国青年出版社

地　　址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电　　话：（010）59521188 / 59521189

传　　真：（010）59521111

企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：白　峥

责任编辑：易小强　刘冰冰

助理编辑：柳　玉

封面设计：六面体书籍设计　彭　涛　穆　地

封面绘制：张　怡

印　　刷：中[illegible]农业出版社印刷厂

开　　本：889 x 1194　1/16

印　　张：22.5

版　　次：2013 年 6 月北京第 1 版

印　　次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书　　号：ISBN 978-7-5153-1546-1

定　　价：55.00 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系　电话：（010）59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：http://www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体

封面用字包括：方正胖娃简体

前 言

绘制漫画时，单纯描绘角色的外形，并不能展现出角色的特质，要使角色跃然纸上，还需要对其质感有一定的了解和认识。对一个画手来说，懂得如何从质感上展现所见和所绘非常重要。质感就像是画面的灵魂一般，可以使画面栩栩如生，向读者传达情绪层面的内容。

对物体质感的表现，被看作是漫画绘制进阶的必要阶段，质感表现的训练所涉及的范围几乎囊括了艺术的全部基础领域。质感的表现是一种正式的艺术创作，它可以表现世界上的任何事物，甚至是思想、概念、态度、感情、幻想、象征等抽象形式。质感主要依靠笔触、线条和色调的对比变化来表现，不同的物体有不同的表现方法。

本书分为七章，从要表现质感所用的工具着手，介绍如何使用不同漫画工具制造出不同的质感效果，并结合技法知识对漫画的绘制进行进一步讲解。本书分章节介绍了人物和物品的质感表现，并将两者结合，讲解了人物和物品进行材质转换后的质感表现方式，使读者对质感有更进一步的认识。同时书中也讲解了绘制时需要注意的知识点，方便读者更好更快地掌握漫画质感表现的要点。还介绍了一些常见自然元素如水、冰雪 、火、雷电、风等的绘制教程，颇具新意。最后，本书将所有知识点结合起来，讲解了场景的质感表现，使读者学习到漫画中传达情绪的表现技巧。另外，本书还安排了精美的图例展示供大家学习参考。

如果你绘制出来的画面不是自己想要的质感效果，如果你绘制角色的服饰、色彩不能生动传神，如果你绘制的围绕角色的气氛和用作背景的风景存在感出现偏差，就翻开本书，和我们一起来学习如何正确地表现质感吧！

● 目 录 Contents

Chapter1 质感及其表现方法

1. 表现材质的三个基本要点 ·········· 10
- 1.1 素材感 ·········· 10
- 1.2 材质感 ·········· 11
- 1.3 质量感 ·········· 12

2. 表现材质的方法 ·········· 13
- 2.1 通过线条表现材质 ·········· 13
- 2.2 通过色调表现材质 ·········· 14
- 2.3 通过明暗表现材质 ·········· 15

3. 利用铅笔表现质感 ·········· 16
- 3.1 铅笔的选择方法 ·········· 16
- 3.2 铅笔笔触的种类与运用 ·········· 17
- 3.3 铅笔的质感表现 ·········· 19

4. 利用蘸水笔表现质感 ·········· 23
- 4.1 蘸水笔的选择方法 ·········· 23
- 4.2 蘸水笔笔触的种类与运用 ·········· 24
- 4.3 蘸水笔的质感表现 ·········· 26

5. 利用网点表现质感 ·········· 30
- 5.1 网点的分类 ·········· 30
- 5.2 网点的使用方法 ·········· 31
- 5.3 网点的质感表现 ·········· 33

Chapter2 人物的质感表现

1. 具有质感美的人物肖像 ·········· 38
- 1.1 体现眉眼瞳孔纹路和睫毛的弯翘状态 ·········· 38
- 1.2 表现出鼻子的立体感 ·········· 40
- 1.3 耳朵细节的漫画式简化 ·········· 41

2. 飘逸的头发 ·········· 42
- 2.1 表现头发的质感 ·········· 42
- 2.2 表现头发的状态 ·········· 45
- 2.3 特殊情况下头发的质感表现 ·········· 47

3. 柔软的身体与硬朗的身体 ·········· 49
- 3.1 女性身体的质感表现 ·········· 49
- 3.2 男性身体的质感表现 ·········· 53

4. 用硬朗的线条表现身体的骨感 ·········· 57
- 4.1 骨感的表现 ·········· 57
- 4.2 女性的骨感表现 ·········· 58
- 4.3 男性的骨感表现 ·········· 59
- 4.4 纤细人物的漫画质感表现 ·········· 60

5. 用松软的线条表现身体的肉感 ·········· 65
- 5.1 赘肉的质感表现 ·········· 65
- 5.2 女性的肉感表现 ·········· 66
- 5.3 男性的肉感表现 ·········· 67
- 5.4 肥胖人物的漫画质感表现 ·········· 68

Chapter3 服饰的质感表现

1. 利用线条表现服饰的材料质感 ·········· 74
- 1.1 轻纱 ·········· 74
- 1.2 棉布 ·········· 75
- 1.3 呢子面料 ·········· 76
- 1.4 真皮与皮革 ·········· 77
- 1.5 毛 ·········· 78

2. 增加服饰的可观赏性 ·········· 80
- 2.1 给布料增加花纹和花边 ·········· 80
- 2.2 表现布料的色调 ·········· 81
- 2.3 服饰的漫画质感表现 ·········· 82

3. 绘制盔甲 ·········· 85
- 3.1 盔甲的材质 ·········· 85
- 3.2 表现盔甲的光影色调 ·········· 87
- 3.3 盔甲的漫画质感表现 ·········· 88

Chapter4 运动状态下人物的整体质感表现

1. 利用线条表现人体的运动状态 ·········· 92
- 1.1 利用平行速度线表现人物的行走和奔跑 ·········· 92
- 1.2 利用垂直速度线表现人物的跳跃 ·········· 95
- 1.3 利用曲线表现人物的扭转 ·········· 96
- 1.4 利用短线条表现人物的[illegible] ·········· 98

2. 运动状态下的服装质感表现 ·········· 99
- 2.1 行走时衣角会跟随动作微微摆动 ·········· 99
- 2.2 奔跑时衣服会向后飞起 ·········· 101
- 2.3 根据跳跃方向的不同衣服会有不同的状态 ·········· 103
- 2.4 旋转时服饰会跟随人体转动的方向转动 ·········· 105
- 2.5 飞翔时服饰根据风向产生变化 ·········· 107

Chapter5 物品的质感表现

1. 石质 ·········· 110
- 1.1 表现石头的外形构造 ·········· 110
- 1.2 石头的色调变化 ·········· 111
- 1.3 与角色有关的石质道具表现 ·········· 112

目 录 Contents

1.4 人物与石质的材质转换 ……113
1.5 利用漫画手法表现山石的质感 ……114

2. 骨质 …… 119
2.1 表现骨骼的硬度 ……119
2.2 骨质的特殊外形及变化 ……120
2.3 与角色相关联的骨质道具的质感表现 ……121
2.4 人物与骨质的材质转换 ……122
2.5 利用漫画手法表现骨头的质感 ……123

3. 塑料 …… 128
3.1 表现塑料的可塑性 ……128
3.2 与角色相关联的塑料道具的质感表现 ……129
3.3 人物与塑料的材质转换 ……130
3.4 利用漫画手法表现塑料袋的质感 ……131

4. 金属 …… 135
4.1 突出金属的光感度 ……135
4.2 金属的色调变化 ……136
4.3 与角色相关联的金属道具的质感表现 ……137
4.4 人物与金属的材质转换 ……138
4.5 利用漫画手法表现金属剑的质感 ……139

5. 绢丝 …… 144
5.1 表现绢丝的柔软度 ……144
5.2 体现绢丝的纹路 ……145
5.3 与角色相关联的绢丝道具的质感表现 ……146
5.4 人物与绢丝的材质转换 ……147
5.5 利用漫画手法表现丝绸长裙的质感 ……148

6. 玻璃 …… 153
6.1 突出玻璃的通透感 ……153
6.2 玻璃的色调变化 ……154
6.3 与角色相关联的玻璃道具的质感表现 ……155
6.4 人物与玻璃的材质转换 ……156
6.5 利用漫画手法表现玻璃球的质感 ……157

Chapter6 自然物的质感表现

1. 水 …… 162
1.1 表现水的波纹 ……162
1.2 水的状态变化 ……163
1.3 水的动态表现 ……164
1.4 与角色相关联的水的质感表现 ……166
1.5 人物与水的材质转换 ……167
1.6 利用漫画手法表现水的质感 ……168

2. 冰雪 …… 173
2.1 表现冰的坚硬 ……173
2.2 表现雪花的轻柔 ……174
2.3 与角色相关联的冰雪的质感表现 ……175
2.4 人物与冰雪材质的转换 ……176
2.5 利用漫画手法表现冰雪的质感 ……177

3. 火焰 …… 182
3.1 表现火焰的炙热感 ……182
3.2 火焰的状态变化 ……183
3.3 火焰的动态表现 ……184
3.4 与角色相关联的火焰的质感表现 ……186
3.5 人物与火焰材质的转换 ……187
3.6 利用漫画手法表现火焰的质感 ……188

4. 雷电 …… 193
4.1 表现雷电的速度感 ……193
4.2 雷电的状态变化 ……194
4.3 雷电的动态表现 ……195
4.4 与角色相关联的雷电的质感表现 ……196
4.5 人物与雷电的材质转换 ……197
4.6 利用漫画手法表现雷电的质感 ……198

5. 风 …… 203
5.1 表现风的状态 ……203
5.2 利用参照物表现风的方向和强弱 ……205
5.3 与角色相关联的风的质感表现 ……206
5.4 人物与风的材质转换 ……207
5.5 利用漫画手法表现风的质感 ……208

Chapter7 场景的质感表现

1. 利用光影表现气氛 …… 214
1.1 关于光与影 ……214
1.2 人物的光影 ……215
1.3 物品的光影 ……217
1.4 场景的光影 ……219

2. 利用多种手法表现场景的气氛 …… 221
2.1 表现场景气氛 ……221
2.2 表现明快氛围的山野 ……222
2.3 表现压抑氛围的狭窄小屋 ……227
2.4 表现紧张氛围的比赛现场 ……232
2.5 表现热烈氛围的演唱会 ……237

参考图鉴 …… 242

本书的使用说明

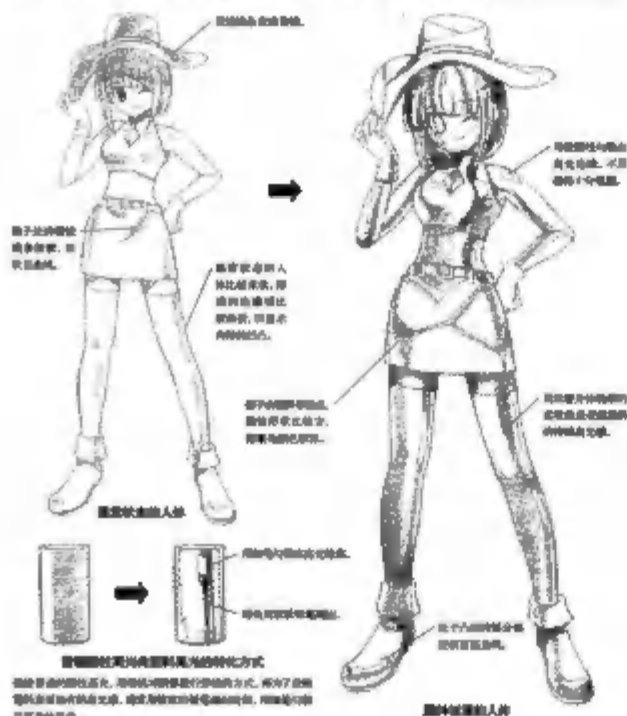
● 绘制工具的选择和介绍

从如何选择工具，到对应质感所需要使用的工具的介绍，从最基本的着手教你做好准备工作。

● 丰富的知识点讲解

通过从最基础的质感构成到复杂的质感表现的讲解，让学习一步到位。

■ 详尽的质感表现图例

通过详尽而逼真的质感图例表现，让知识一目了然，不再枯燥乏味。

● 质感表现的绘制流程

通过呈现细致的质感表现流程，使读者能够一边学习技法一边实际操作。

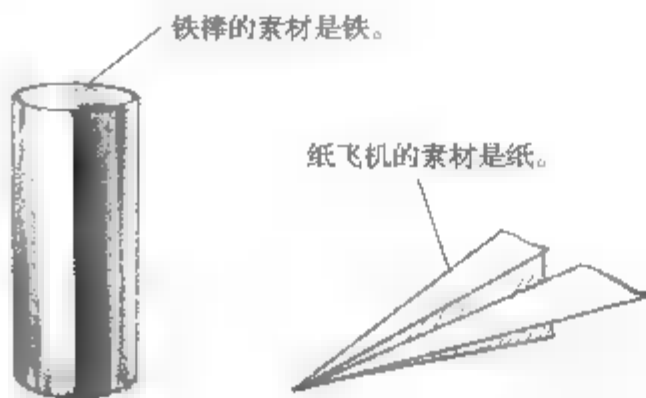
Chapter 1
质感及其表现方法

我们在绘制漫画的过程中常常需要表现物体的质感，但应该如何在黑白的漫画中表现物体的质感呢？下面大家就来一起学习一下物体质感的表现方法吧！

1 表现材质的三个基本要点

如果想要全方位表现所描绘的物体，就会涉及到物体的材质表现，而材质由三个基本要点组成，下面我们一起来学习一下这三个基本要点吧！

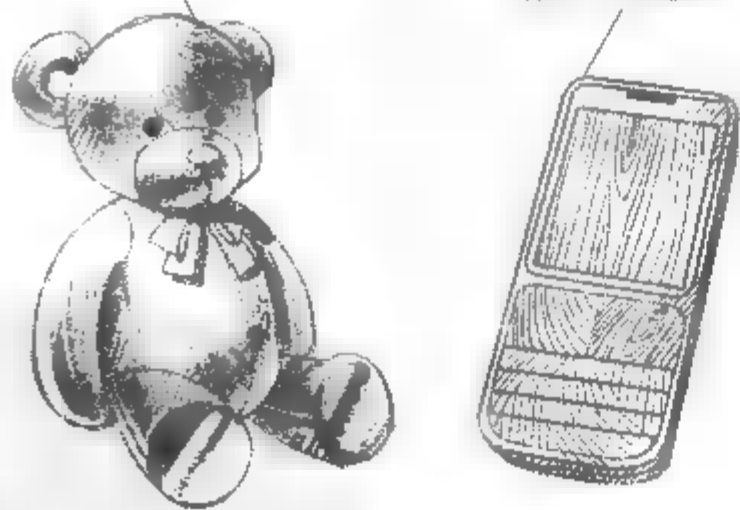
● 1.1 素材感

素材感就是指物体是由什么材料组成的，这是人眼观察物体的第一感受，在绘画的时候，我们首先就是要搞清楚物体的素材。

素材的含义

素材是捕捉物品质感的最基本的要点，换句话说素材就是组成物体的原材料，是观众看到画面的第一感受。

不同素材表现

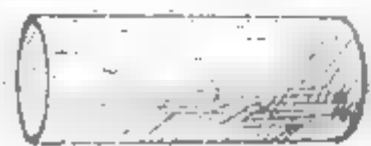
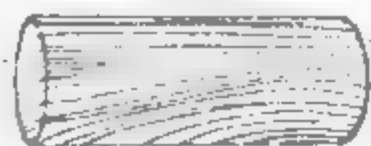
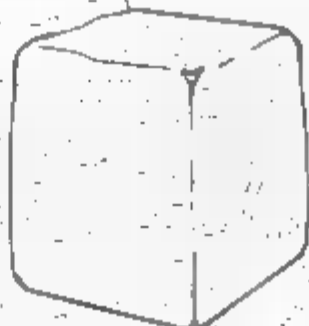
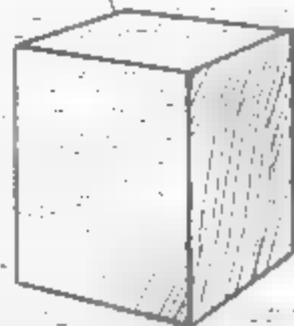
在我们的印象中，衣服通常是由布或者棉毛等较柔软的素材构成的，但是一些特殊的衣服却并非如此，如连环甲就是由细的金属丝构成的。素材只体现了其自身的特性，与物体是什么形状的没有关系。

不准[illegible]的素材[illegible]

素材感与观众的既有概念有关，如果素材的表现与观众的既有概念有冲突，有可能会出现让人疑惑的情况。

表现素材的差异性

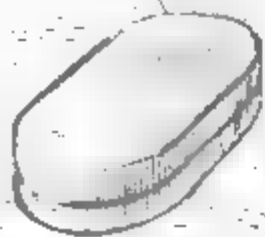
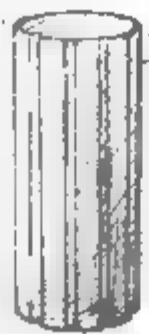
与常规思维有出入的素材会带来表现层面上的差异感，但也正是这种差异感能给所绘制的物品注入一些奇幻的新鲜元素。

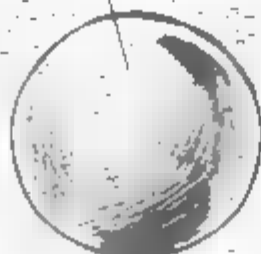
1.2 材质感

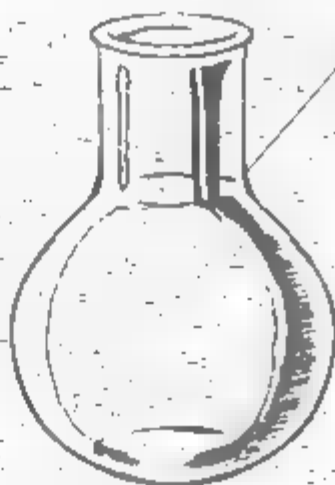
材质感就是构成物体的材料通过物体表面表现出来的一些状态，如凹凸、粗糙、光滑、柔软、脆弱等，都是物体的材质感的体现。

材质感的定义

材质感是由物体本身材质的外在表现形成的，是一种视觉感受，也就是我们常说的质感。

较软材质的物体轮廓　　**较硬材质的物体轮廓**

要表现物体的材质感，首先需要考虑物体的形状轮廓，轮廓线条能体现出物体材质的软硬度。

木头材质的光泽

石膏材质的光泽

硬质塑料材质的光泽

金属材质的光泽

光泽是表现材质感的一大要点，每种材料对光的反射是不同的，所以它能直观表现物体的构成材料。

透明材质

还有一些物体的材质是透明或半透明的，可以通过画出另一面的线条来体现其透明感。

1.3 [illegible]感

质量感是通过对物体的外形、大小、颜色等因素的观察，使观众将这些因素与既有概念加以对比产生的对物体质量的一个认识，质量感是体现质感的一个要点。

在人的既有概念中，金属球较重，所以金属材质的球会有较重的[illegible]。

在人的既有概念中，橡胶球较轻，所以橡胶材质的球会有较轻的质量感。

[illegible]球产生较[illegible]的质量感　橡胶球产生较轻的质量感

要产生质量感，必须让素材和材质都符合本身的设定，让观众能从既有概念里找到符合的视觉经[illegible]，产生质量的轻重感。

虽然棉花比石头要大一些，但是既有概念告诉我们棉花没有石头重，所以产生石头虽然小但是较重的质量感。

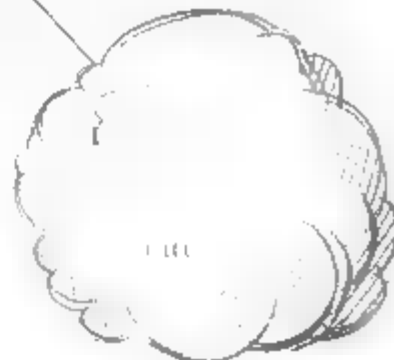
质量感与[illegible]体的大小无关

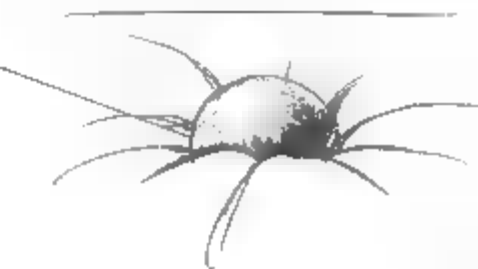
物体的质量[illegible]与物体的材料有关，与大小形状无关。

较重的宝石就算是处在空中也会给人正在下坠的感觉。

气球虽然处在较矮的位置，但是由于其较轻的质量感，会使人觉得它在上升。

[illegible]感与物体所处的位置无关

物体的质量感与其是否处在空中没有关系，较重的质量感会使观众觉得这个物体在下坠，而较轻的质感会让观众感觉这个物体是漂在空中的。

较轻的球使接触面产生较浅的凹陷。

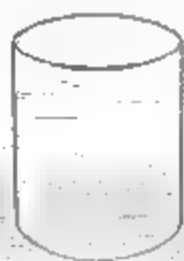
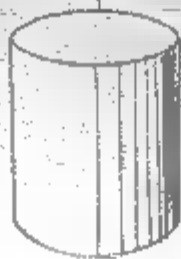
较重的球使接触面产生较深的凹陷，球体陷入接触面，只能看[illegible]它的一小[illegible]分。

[illegible]面对质量感的表现

接触面是一个辅助表现物体质量感的要素，例如，在一个较软的接触面上，较重的物体会陷得较深，较轻的物体会陷[illegible]相对较浅。

2 表现材质的方法

在绘画中，我们可以通过点、线、面的灵活运用很好地表现物体的材质。

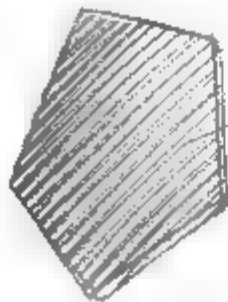
2.1 通过线条表现材质

线条是表现物体形状的基础，通过不同排列方式还能表现材质的立体感和质感。

没有纹理的碗，木质感并不是太明显。

添上木质花纹后，木质感明显加强。

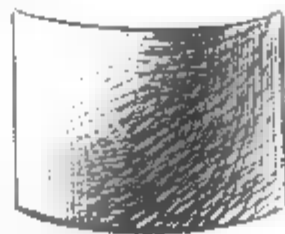
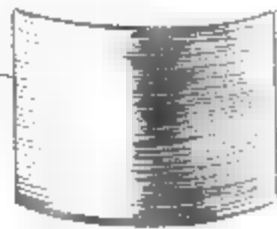
线条的[illegible]对物体立体感的影响

线条排列的密度影响物体的立体感，线条越密，越能表现面的纵深感。

[illegible]线条表现[illegible]纹理

线条的排列还能表现物体的纹理，从而更好地体现物体的特性。

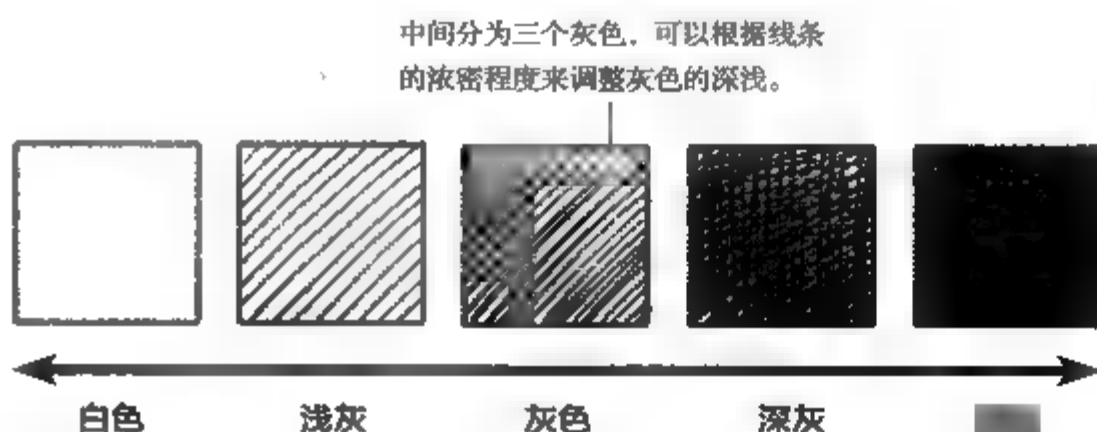
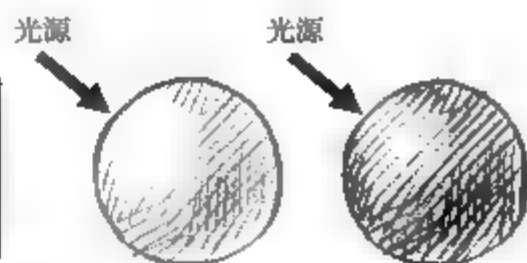
线条[illegible]对[illegible]的影响

线条组越多，物体表面越显得粗糙，所以可以用一组长直线来表现光滑的平面，用多组短直线来表现粗糙的表面。

用同一个方向的线条排线，能表现出打磨后的金属的光滑感。

用叠加起来的线条，能表现出比较粗糙的金属的质感。

线条的不同叠加方式

线条的不同叠加方式对质感有一定的影响，通常越光滑的物体，线条叠加的方向越统一，越粗糙的物体，线条叠加的方向越多变。

● 2.2 [illegible]色调表现材质

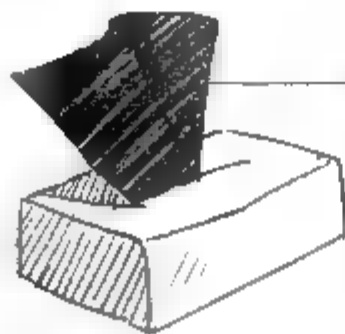
某些材质的颜色是固定的，脱离它们自身的固有色就会变成另一种材质，因此可以通过色调来表现这些既有颜色的物体材质。

色调是配合质感所表现出来的颜色浓淡，在黑白漫画中，我们虽然不[illegible]用色彩来表现颜色，但是可以用色调的深浅来丰富画面。

白色球体和灰色球体的对比

对比两幅图可以看到，即使画出了阴影线，固有色的不同也能很好地体现出来。白色球体顺光部分有大面积白色，而灰色球的顺光部分由于固有色的关系，看起来白色面积小了很多。

正确的木炭色调

错误的木炭色调

浅[illegible]头发的表现方式

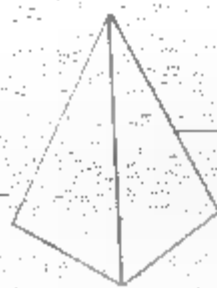
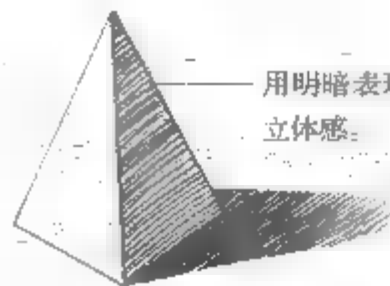
正确的纸巾色调

错误的纸巾色调

不同的色调会对物体质感产生不同的影响。不[illegible]的色调会让观众对物体产生错误的认知。

深色调头发的表现方式

人的发色也有很多种，浅色头发和深色头发的不同固有色，要通过不同的绘画方式来表现。

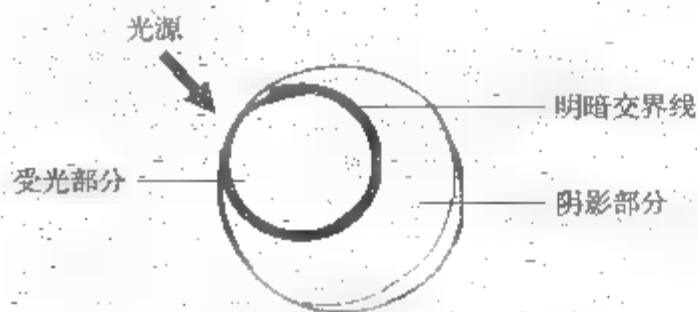
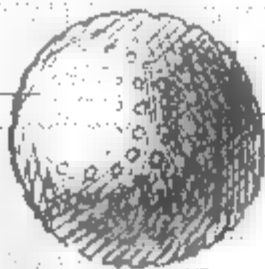
2.3 通过明暗表现材质

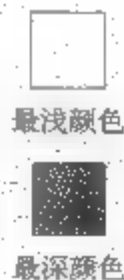
要想表现物体的材质，首先应表现其立体感，而明暗就是表现立体感的最佳方式。在漫画中，我们通过线条或面积来表现物体的明暗，从而体现出物体的材质。

用明暗来表现立体感

我们可以通过排线来表现光在物体上的照射情况，从光线角度来表现物体的立体感。

通过网点的面积来表现立体[illegible]

通过刮网的方式来营造质感

在漫画中，还可以通过网点的方式来体现物体的立体感。但是由于网点比较平整，表现的面也会比较光滑，我们可以通过刮网的方式，来为平面的网点创造一些纹理和反光，从而体现出物体的质感。

通过[illegible]表现材质

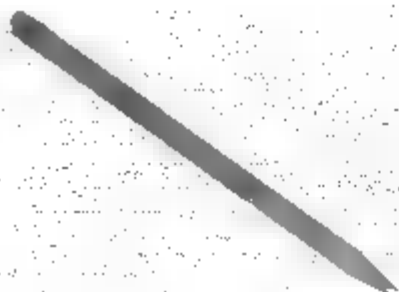
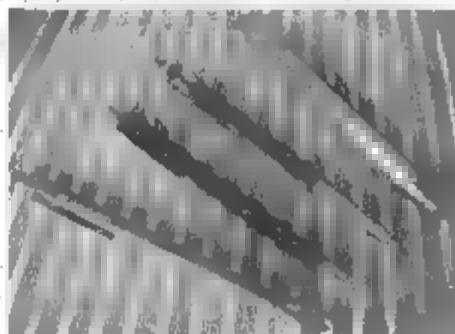
在表现一些特殊纹理或材质的时候，我们并不需要将整个物体的纹理都画出来，只需强调明暗交界线附近的纹理，整个物体的纹理就都会体现出来。

通过[illegible]对比[illegible]现质感

由于材料的不同，有的物质的明暗对比会稍微弱一些，有的物质的明暗对比会稍微强一些，利用这种明暗对比差异能很好地表现出不同物质的质感。

3 利用铅笔表现质感

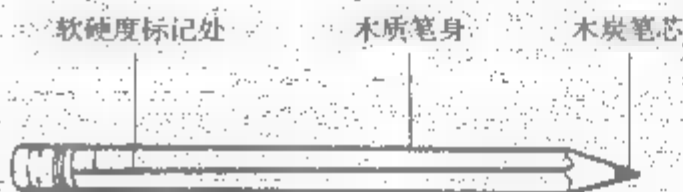
铅笔的手绘质感很好，常用于表现各种不同的肌理。可以通过改变铅笔的型号、用笔的力度和方向来获得不同的质感效果。

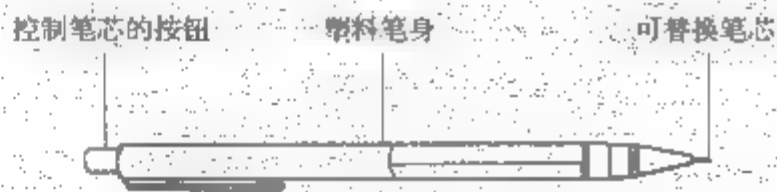
3.1 铅笔的选择方法

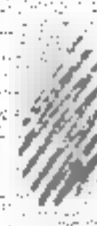
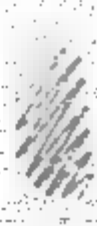
要想很好地表现出物体的质感，选择一支好用的铅笔非常重要，下面我们就来学习一下铅笔的选择方法吧！

传统木质铅笔　　木质铅笔笔触

传统木质铅笔是最常见的绘画工具，笔触也最自然，是绘画的首选。但是在用完笔尖以后需要削掉木质的部分才能继续作画，使用起来比较麻烦。

自动铅笔　　自动铅笔笔触

现在自动铅笔也被广泛用于绘画，它使用替换笔芯，不用削笔尖，非常方便易用，但是同一支笔的笔尖粗细已经固定，不能调整。

木质铅笔的构造

木质铅笔构造比较简单，使用时需要用美工刀削去木质笔身，根据削法不同，笔芯会出现不同的形状，笔触也会有所不同。

自动铅笔的构造

自动铅笔的笔芯可以替换，非常方便，而且利用笔尾控制笔芯的按钮还能控制笔芯的长短。

6B　5B　4B　3B　2B　B　HB　H　2H　3H　4H

软 ←→ 硬

铅笔是有软硬之分的，木质笔身上的字母H、B以及HB等表示铅笔的软硬程度。其中H表示铅笔的硬度，字母前面的数字越大，就表示这种笔芯硬度越大，画出来的线条越淡。而字母B是表示笔芯的颜色深度，B前面的数字越大，画出来的线条颜色越深。通常绘图铅笔是从6B到4H，绘画时会选用6B来涂颜色最深的地方，2B或HB用来勾线，2H来绘制一些较硬的质感。

3.2 铅笔笔触的种类与运用

要表现质感，需要懂得怎样运用铅笔的笔触，不同的用笔力度、用笔方向都能影响线条，从而改变物体质感的表现效果。

笔触的种类

用于刻画明暗交界线偏亮的部分。

较淡的笔触

用于刻画较暗的阴影部分。

较浓的笔触

用于刻画细节或较硬物质的质感。

较细的笔触

用于表现柔软的质感。

较粗的笔触

在表现物体质感的时候会用到很多不同的笔触，笔触的深浅粗细能表现出不一样的效果。

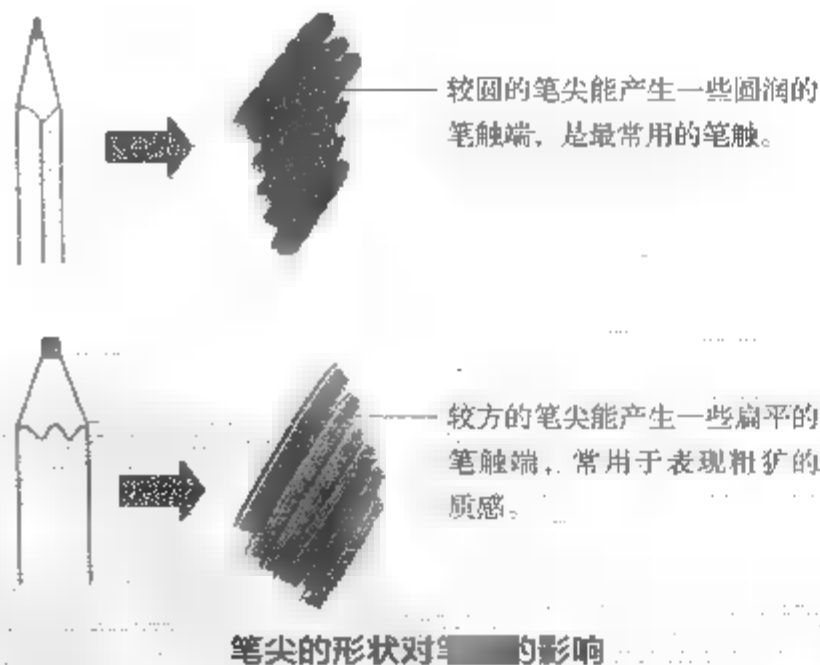
较淡的笔触通常用于表现光线比较弱的自然光情况。

较淡笔触绘制的效果

较浓的笔触通常用于表现光线对比较强烈的情况，如逆光就需要用较浓的笔触才能带出光的质感。

较浓笔触绘制的效果

较圆的笔尖能产生一些圆润的笔触端，是最常用的笔触。

较方的笔尖能产生一些扁平的笔触端，常用于表现粗犷的质感。

笔尖的形状对笔触的影响

笔尖的形状也会对笔触产生一定的影响，主要在于决定笔触两端的形状。

较硬铅笔对笔触的影响

较硬的铅笔常用于绘制浅色物体的阴影，笔触硬且均匀。

较软铅笔对笔触的影响

较软的铅笔常用于绘制柔软物体的阴影，笔触软且模糊，能体现物体的柔软质感。

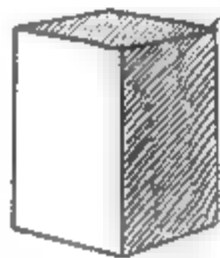
用笔力度较轻

用笔力度较轻的时候，画出来的线条较淡，铅笔的粗糙感比较明显。

用笔力度较重

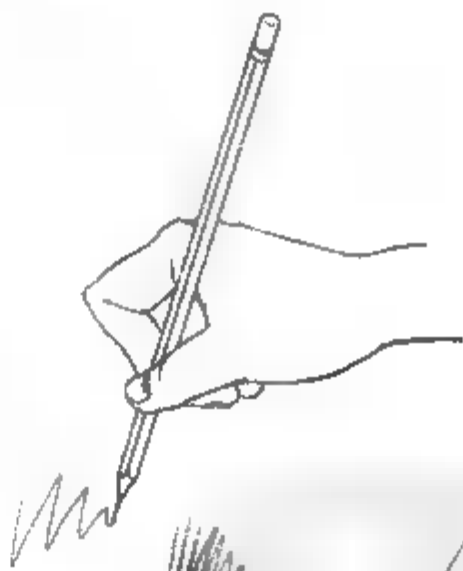
用笔力度较重的时候，画出来的线条较浓。由于颜色较深，铅笔的粗糙感不是太明显。

收笔手法对笔触的影响

收笔的手法不同，也会对线条产生一定影响，收笔时向上提，线条末端会比较细；收笔时笔尖依然接触纸张，线条末端比较实在。这些小细节都能改变笔触的表现效果。

排线线条形状的变化

[illegible]的线条形状也影响着质感的表现。直线排线通常用于表现平面，而曲线的排线通常用于表现圆润有凸出感的部分。

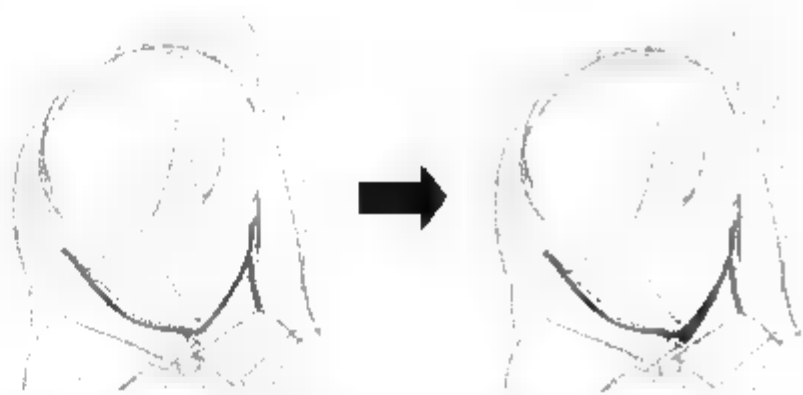
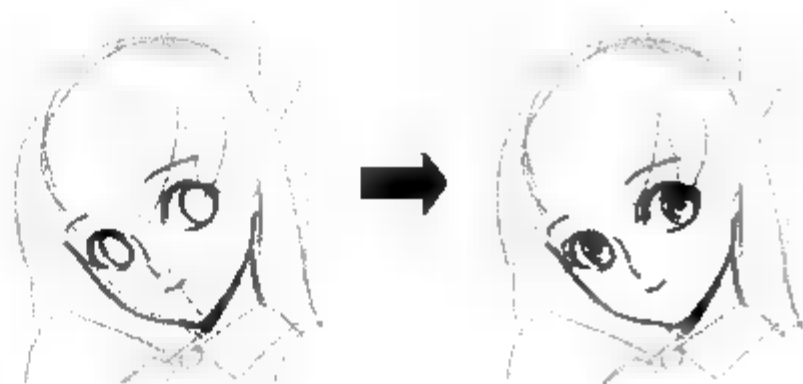
笔尖方向对笔触的影响

在运用笔尖扁平的铅笔的时候，笔尖方向改变，画出的线条也有所不同。

握笔方式对笔触的影响

不同的握笔方式会对线条造成一定影响。以普通写字的方式握笔时，笔尖与纸的接触面积较小，画出的线条比较细。以画素描的方式握笔时，笔尖与纸的接触面积较大，画出的线条比较粗。

3.3 铅笔的质感表现

铅笔的表现力和可塑性很强，我们在绘画时可以尝试有意识地用铅笔的线条来表现物体的质感。下面就让我们一起来学习一下如何用铅笔表现质感吧！

❶在绘制整张画之前，可以用较细的线条画出一个最初草图，以确保绘画时的效果和最初构图的效果大致相同。

❷用较软的铅笔（如2B铅笔）开始正式描线，画出脸部的轮廓，注意下巴处的线条应该多叠加几次，这样看起来比较有质感。

❸根据辅助的十字线画出五官，之后可以适当清除脸部影响视觉效果的十字线。

❹将头发分成很多组，并明确这些发组。

❺顺着头发大组线条添加细节，让头发看起来有顺滑的质感。

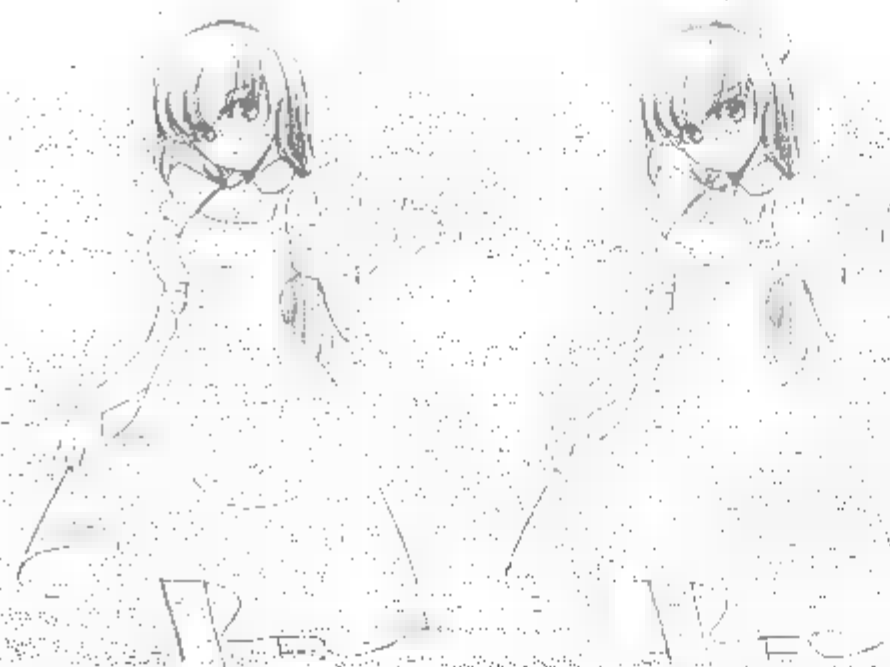
眼睛分析

注意眼睛的画法，要细致地画出眼睛的高光和纹理。

先画出眼眶和眼珠的轮廓。

再画出瞳孔形状。

然后涂黑瞳孔，用橡皮擦出高光。

最后添加睫毛和双眼皮。

❻画出身体和衣服的轮廓，并清理掉一些影响视觉效果的初稿线条

❼画出蝴蝶结、鞋、蕾丝边等细节部分

❽加深手指缝隙部分的线条，以体现手指的轮廓感，同时为手指画上指甲，使手部看起来更美观

❾画出衣服的褶皱，并加深边缘线，让人物看起来更丰富。

⑩为头发加上金发的质感，先轻轻地画出一条标记高光形状的曲线。

⑪沿着高光线排出表现光泽的线条，注意线条要顺着头发的走势画。

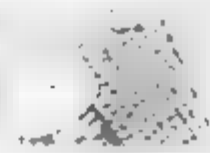
⑫为了强调光感，可以再叠加一次线条，使头发看起来更有质感。

⑬完善头发的细节，表现出质感。

细节分析

十字交叉线的排列顺序

先画出同一个方向的线条

再画出相同走势不同方向的线条

最后画出与之前走势和方向均不相同的线条

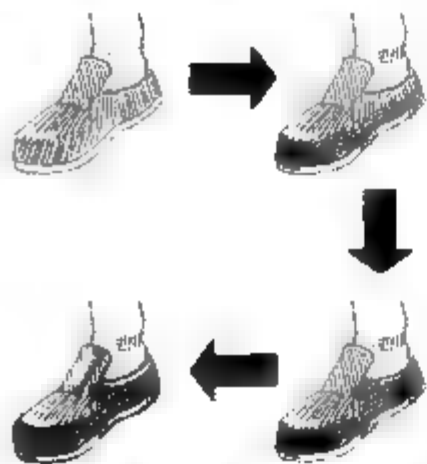
①用排线画出深色固有色的地方，与白色部分区分开来

②用交叉线的方式表现深色连衣裙的暗部

③用较软的铅笔画出深色连衣裙褶皱部分的阴影

④画出裙子内侧的阴影。

⑤用较浅的笔触轻轻画出浅色部分的明暗交界线。

⑲根据明暗交界线画出浅色部分的阴影，注意该部分的阴影颜色相对较浅。

⑳用较软的铅笔表现皮鞋的皮质质感。注意先铺阴影，再着重强调皮质油亮的质感。

㉑最后画出人物在地面上的阴影，至此铅笔质感的效果图就完成了！

要注意袜子口的画法，因为袜子是有厚度的，所以袜子口与轮廓线不能连在一起。

完成的铅笔质感效果图

4 利用蘸水笔表现质感

在漫画中经常会用到蘸水笔，这种笔能画出富于变化的线条和排线，给物体带来更多的质感。

4.1 蘸水笔的选购方法

蘸水笔根据笔尖的不同分为很多种，每种笔尖绘制线条的形状以及粗细不同，我们通常要根据不同粗细的需求选用不同的蘸水笔笔尖。

G笔尖　　G笔尖的笔触

D笔尖　　D笔尖的笔触

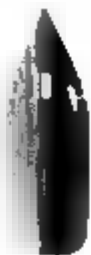
G笔尖富有弹性、容易控制线条的粗细变化，因此常用来绘制人物的主线。有经验的漫画家，可以灵活运用G笔尖的软硬度，从头到尾进行绘画创作。

D笔尖的弹性比G笔尖要小一些，但是存墨量比较大，比较容易控制线条的粗细变化，常用于表现布料的质感。因为D笔尖不容易刮纸，常被用来绘制各种效果线。

小圆笔尖　　小圆笔尖的笔触

工笔尖　　工笔尖的笔触

小圆笔尖较硬，绘制出的线条十分纤细，常用于描绘细节，一般用来绘制头发、五官和较细致的地方。

工笔尖造型颇为独特，金属尖扁且长，线条非常粗，适合绘制建筑物、涂黑等。

学生笔尖　　学生笔尖的笔触

木质笔杆

塑料笔杆

学生笔尖弹性较小，画出的线条比较细而且粗细均匀，常用于绘制背景以及效果线，特别适合画建筑物。

蘸水笔的笔杆有木质和塑料两种，可根据个人的习惯进行选择。

4.2 蘸水笔笔触的种类与运用

根据情况的不同，我们绘制线稿时需要运用的线条也不尽相同，有时需要粗线有时需要细线，更有时需要粗细相交的线条，因此需要使用不同类型的蘸水笔。

较细的笔触

较细的笔触通常用于绘制较硬的材质或者是物体的某些细节。

较粗的笔触

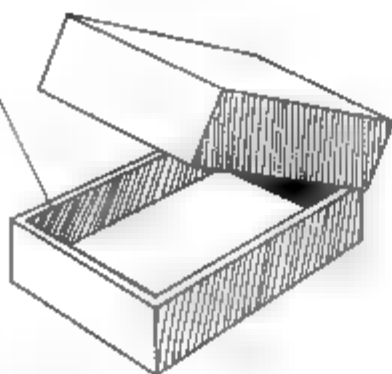
较粗的笔触通常用于表现柔软的物体或强烈的光影变化。

富于变化的笔触

富于变化的笔触通常用于绘制轮廓，在表现立体感方面可以做到一笔到位。

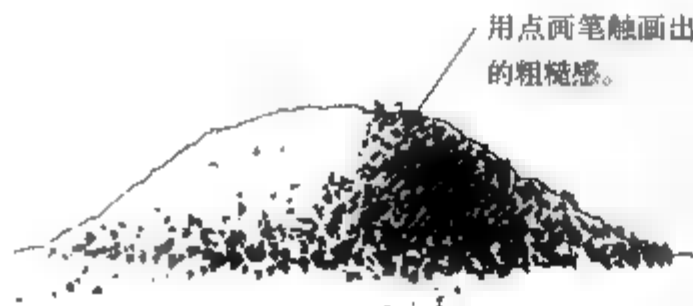
笔锋

有笔锋的笔触

有笔锋的笔触能展现更好的画面效果，体现出作者的绘画功底。

排直线的笔触

用蘸水笔表现质感最常用的方式是排直线，这种方式被广泛用于表现平面和较硬质感的绘画中，画面效果比较平整。

排曲线的笔触

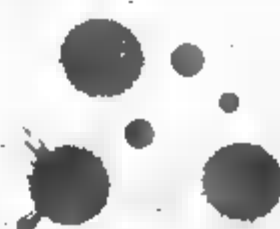
曲线笔触的曲线弯曲度并不是太大，但产生的效果却与直线排线截然不同，通常用于绘制柔软部分或曲面的阴影。

用点画笔触画出物体表面的粗糙感。

点画的笔触

蘸水笔可以以点画的方式画出细小或粉末状物体的质感。

卷折线的笔触

卷折线不常用，但是也有绘画者将其运用在特殊的极其柔软的物质的绘画中。

蘸水笔笔触的运用

结合使用多种笔尖

通常要表现一个物体，并不是用一支笔从头画到尾的，我们可以选择不同的笔尖来对不同的地方进行描绘，从而产生出层次感

蘸水笔的滴墨效果

蘸水笔的喷溅效果

蘸水笔不仅能画线条，还能制造一些特殊的效果，如滴墨能制造出血滴的效果，滴墨的时候用嘴吹墨滴，还能制造出喷溅的效果

流畅的线条营造曲线美感

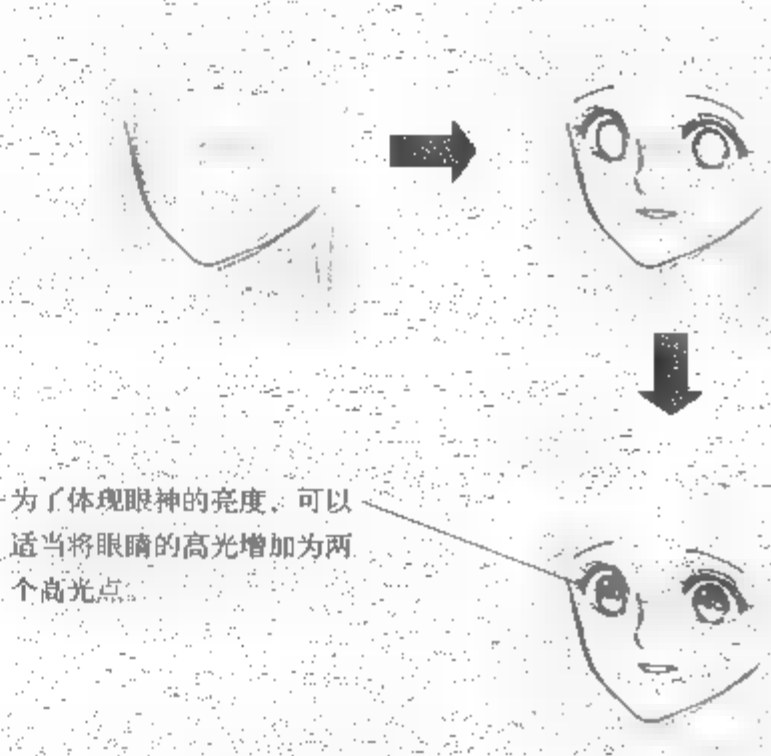
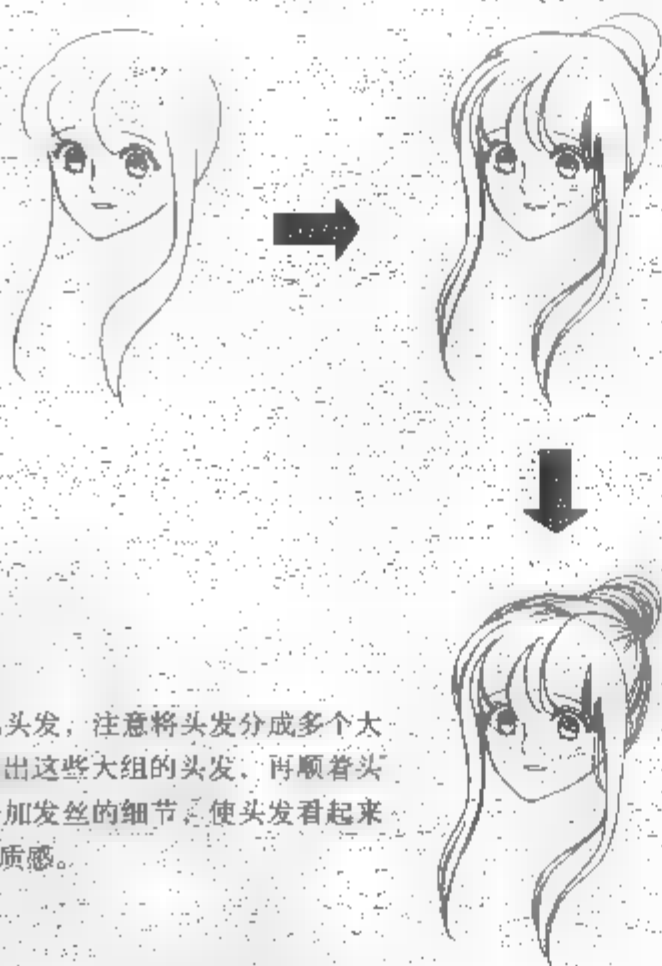
一些没有粗细变化、较为均匀的线条，通过有序排列能绘制出很有装饰效果的画面，营造出曲线美感。

用规整的排线形成轮廓

我们在运用蘸水笔的时候，可以利用一些规整线条的排列来形成边缘。规整的排线能形成边缘感，为画面增加一种特殊的气氛。

● 4.3 蘸水笔的质感表现

蘸水笔虽然不像铅笔那样线条本身就有质感，但是通过线条的变化，它也能绘制出多种质感的物体，下面我们就来一起学习一下利用蘸水笔表现质感的方法吧！

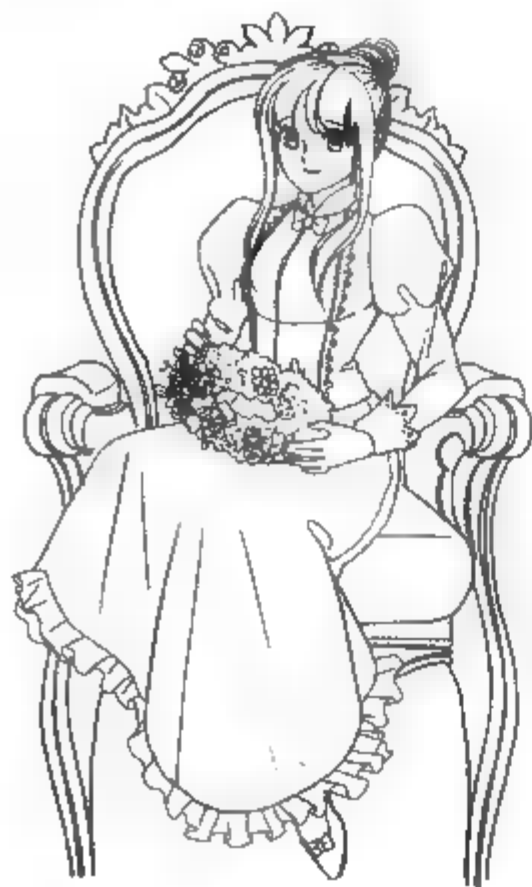
❶在绘制整张画之前，我们先用铅笔起稿，然后用蘸水笔勾线，最后只要擦去铅笔的线条就能达到效果了。

❷选择线条变化不是太大的D笔尖描线，根据线稿绘制出脸部轮廓和五官。

❸绘制出头发，注意将头发分成多个大组，先画出这些大组的头发，再顺着头发大组添加发丝的细节，使头发看起来有顺滑的质感。

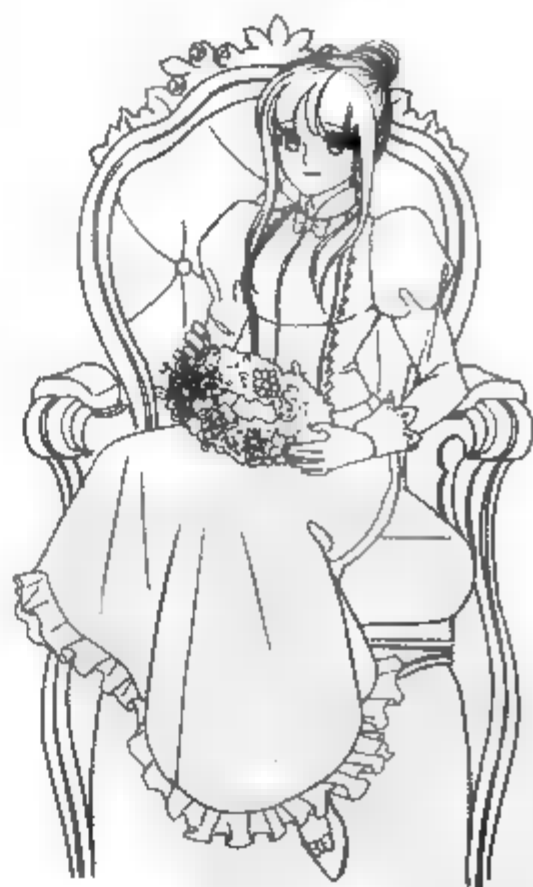
❹完成整个头部的轮廓后，我们再用变化丰富的G笔尖来画身体的轮廓。

注意只需画出主要的花朵，其他部分用短小的曲线来营造蓬松的感觉。

■■出身体和衣服的轮廓，并清理掉一些影响视觉效果的初稿线条。

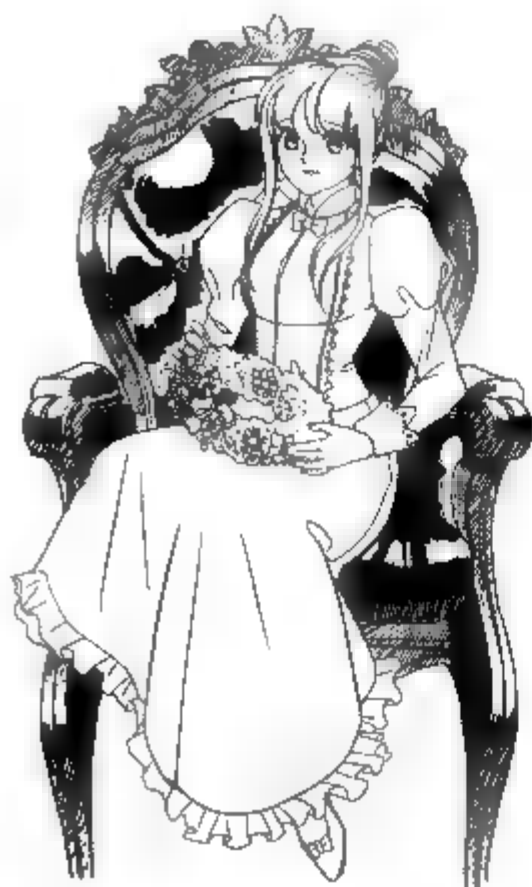
■画出花边的细节及褶皱，注■裙子部分的褶皱要画得垂顺一些。

❼画出花环的细节。

❽按照草稿用G■尖描■椅子轮廓，可以适当在椅背上添加一些纹饰，以显示椅子的华美。

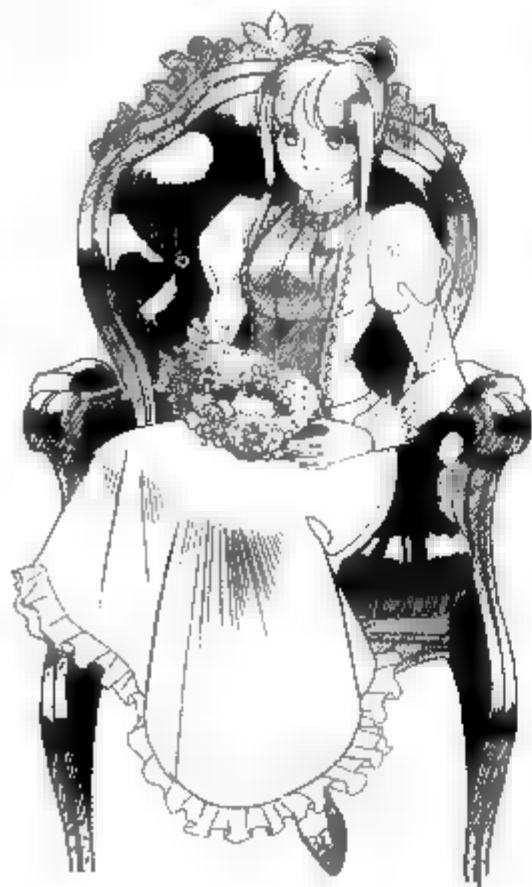
椅子的坐垫里面是棉花，外层被皮质包裹，用■钉钉在椅背上固定，形成一个一个小枕头形状。

❾画出椅子的坐垫，注意要画出立体感。

⑩选择变化不大的学生笔尖，用排线的方法画出椅子木质部分的质感。

⑪用工笔尖画出椅子反光非常强烈的地方，突出其上了釉质的光滑感。

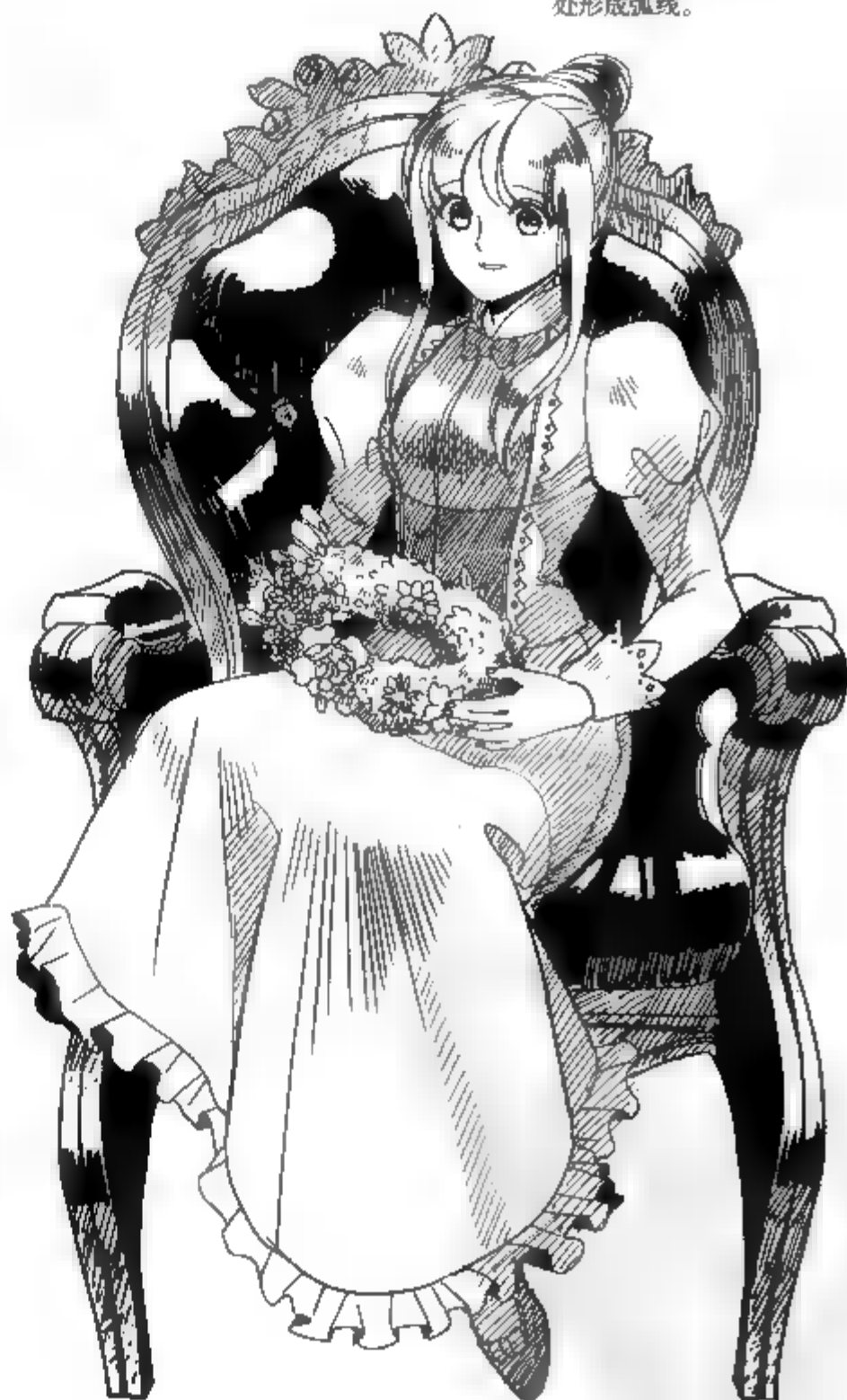
注意要用均匀的排线画出椅子的木质感，用黑色画出明暗交界最深处的色调，用留白制造出高光效果。

⑫用工笔尖画出深色椅背的固有色，注意用留白和黑色的高对比度来表现皮质感。

⑬在椅背皮质部分的反光处，用G笔尖排线画出灰色的面，减弱反光的亮度。

⑭画出衣服灰色固有色的部分，由于后面椅子的颜色较深，所以衣服颜色应该整体偏浅，这样才能拉开前后的距离。

⑮用圆笔尖以均匀的排线画出衣服、头发和花环的纹理。

用短线加强花环的质感和立体感，使其看起来更立体。

注意裙子的质感线要沿着膝盖凸起的地方画，下笔处形成弧线。

⑯用圆笔尖画出人物的阴影，注意脸上应该少排一些线。裙摆里侧的颜色最深，可以涂成黑色。完成绘制并等墨水完全干燥后用橡皮擦掉草稿的铅笔线，整张作品就完成了！

完成的蘸水笔质感效果图

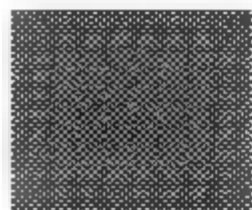
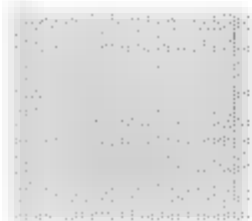
5 利用网点表现质感

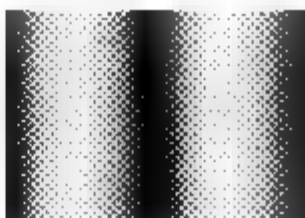
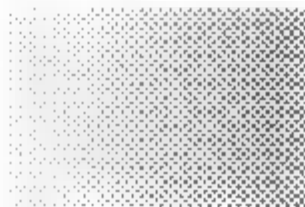
网点可以用来上灰色调或做其他特殊效果用，最常用的是灰度网和气氛网。可以通过一些特殊的处理使网点表现出物体的质感。

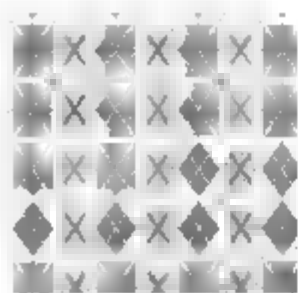
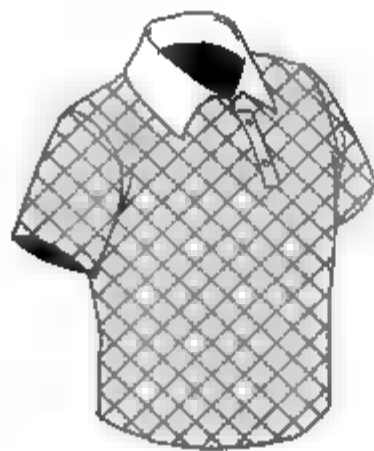
5.1 网点的分类

网点纸的图案很多，从效果上讲，可以分为平网、渐层网、花网和特殊网点。网点可以用来表现阴影，也可以用来烘托气氛，通过网点的运用可以更好地表现漫画的画面效果。

平网

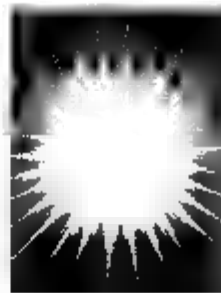
[illegible]平网[illegible]平[illegible]

平网在漫画中最为常用，一般用来表现人物的阴影，或表现物体的固有色，平网比较平整，表现出来的面也比较光滑。

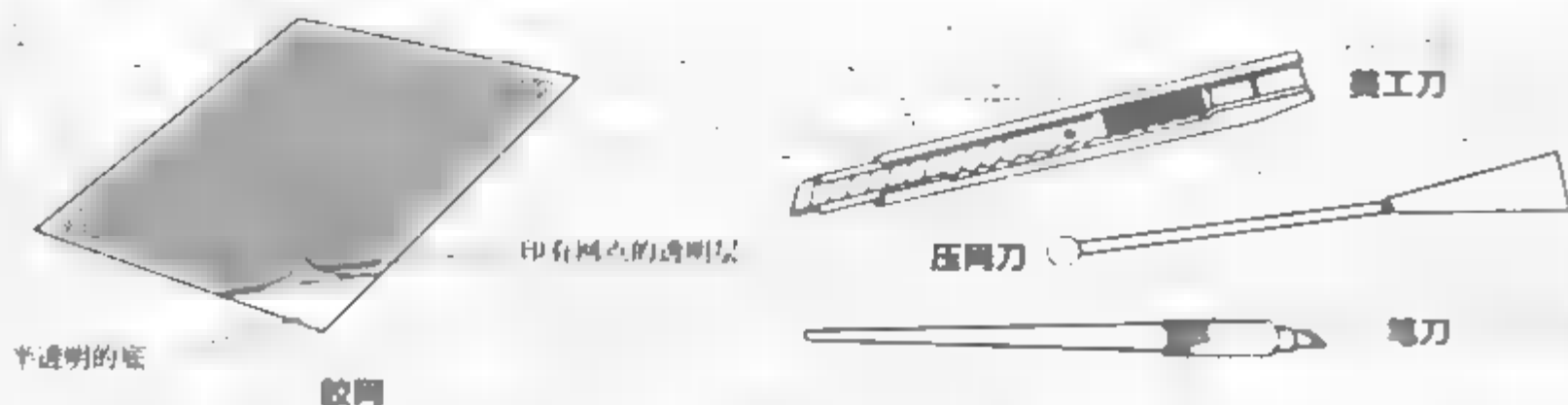
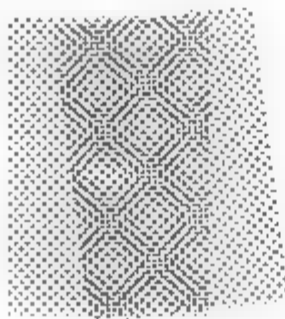
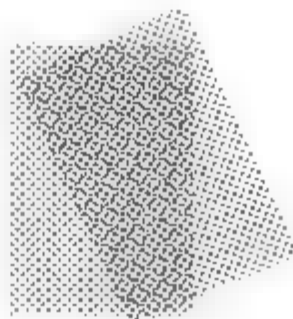
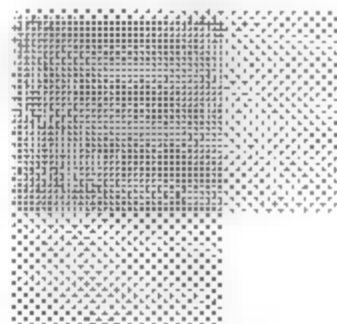
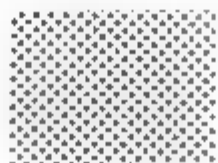
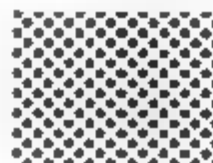
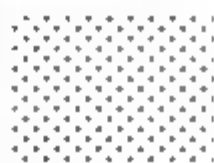
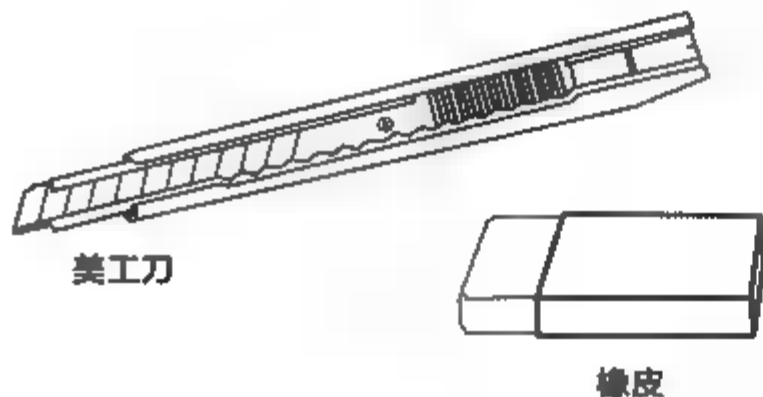
渐层网

[illegible]渐层网[illegible]曲面

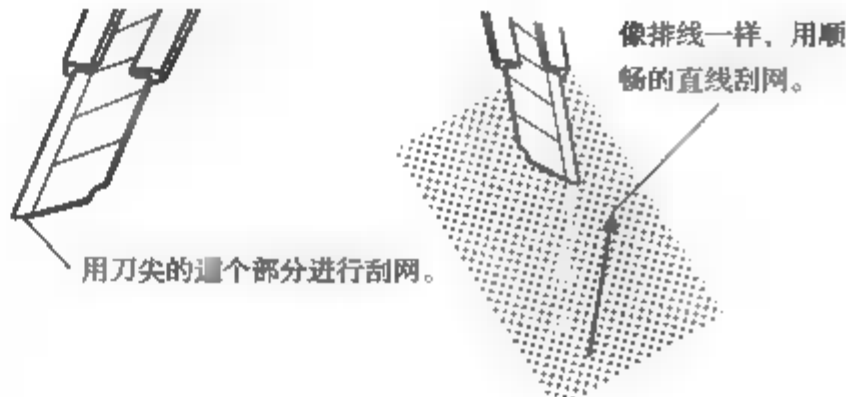
渐层网就是有渐变灰度的网点，根据排列不同形成渐变效果，通常用于表现一些光亮的强弱关系，可以体现曲面的立体感。

花网

用花网表现服饰的花纹

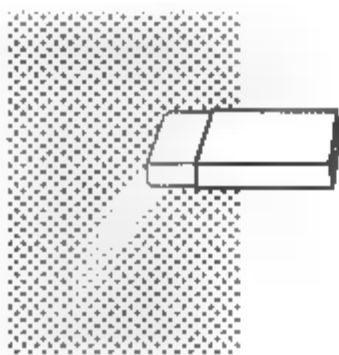
花网是网点中比较特殊的网点，由一些图案重复排列构成，通常用于表现服饰的花纹，是一种方便易用的网点纸。

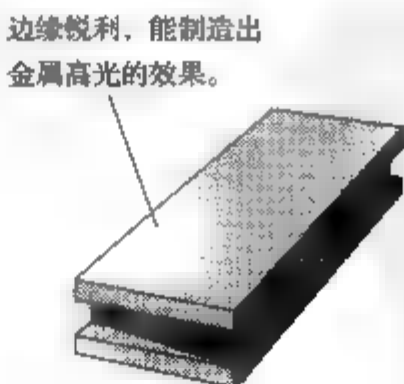
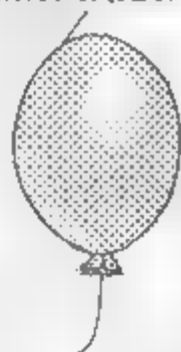
特殊网中的气氛网

[illegible]网中的场[illegible]

还有一些特殊网点，如气氛网和场景网。气氛网常用于烘托某种气氛，场景网经常用于背景中，这两种网点都不常用于表现质感，在这里不做详[illegible]介绍。

完全重叠的网点　　顺时针旋转10°角　　顺时针旋转30°角　　顺时针旋转90°角

叠网根据重叠角度的不同能产生不同的花纹，这些花纹可以当成新的花纹网使用。注意叠网的时候只能用网点大小相同线数不同的网叠加。

网点大小相同的网点　　网点大小不同的网点

刮网工具

根据方法不同，刮网可以制造出不同的质感效果。首先根据使用工具的不同可分为用刀刮和用橡皮刮两种方式，这两种工具对网点的影响是不同的。

用刀刮网方法

我们通常使用刀锋部分剪裁网点，但是在刮网的时候，我们通常使用刀尖面积较大的部分。

用橡皮擦网的方法

由于网点印刷的墨水是碳素墨水，所以用橡皮能擦去一部分色彩，使淡色调达到刮网的效果。用橡皮刮网就像用橡皮擦高光一样。

用刀刮网的效果　　**用橡皮刮网的效果**

通常用刀刮网的效果比较细小和锐利，而用橡皮刮网的效果比较柔和。

5.3 网点的质感表现

网点纸是表现质感的一种辅助工具，绘制出钢笔线条后常用它来增加一些辅助的色调，表现物体的质感。下面就让我们一起来学习一下如何用网点表现质感吧！

■现在我们用一张准备好的线稿来上网点。注意用来■网点的线稿铅笔的痕迹一定要擦干净，否则画面看起来会比较脏。

❷由于网点增加的是灰度，为了让画面黑白平■不至于太灰，我们先将画面最深的地方用黑色涂黑，以■在贴网时做参考。

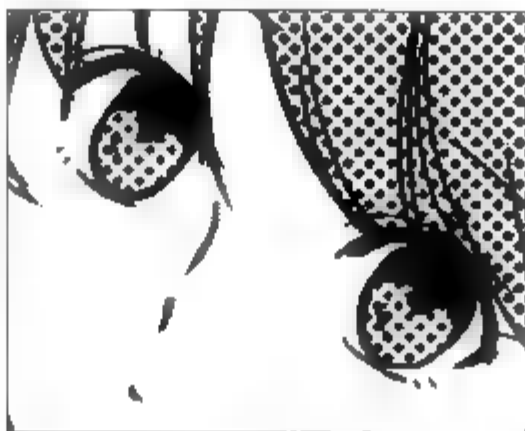
❸先来■固有色部分的■点，这一部分的网点都是平网。裁切出和头发部分差不多大小的网点，贴在头发部位。

❹沿着线条的边缘，用美工刀将不需要的部分割下，仅保留需要的部分。

❺细小的地方不容易一次性用刀割下，可以使用刮网的方式处理。

■整个头部的网点贴完了。

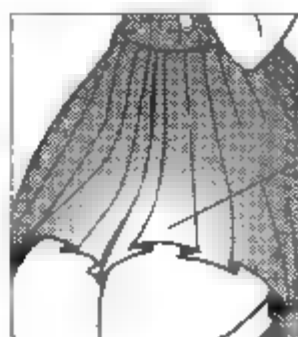
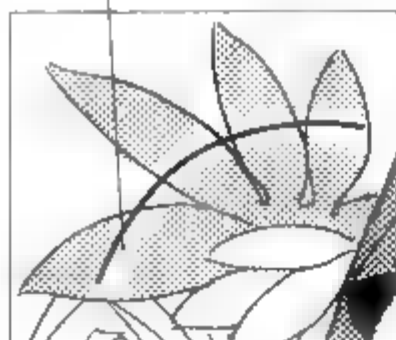
■■相同的方法贴出人物服饰和背景植物的固有色，注意所有网点的浓度不■完全一样，可以在有的地方贴深一些的网点，这样看起来比较有层次感。

❽为了使眼睛更传神，这一部分应该做细致处理。画线稿的时候没有点出高光，使网点有了较大发挥空间。

❾先贴出瞳孔的固有色。

❿用白色颜料画出瞳孔的高光，让眼神更传神。这样整个固有色部分的贴网就完成了。

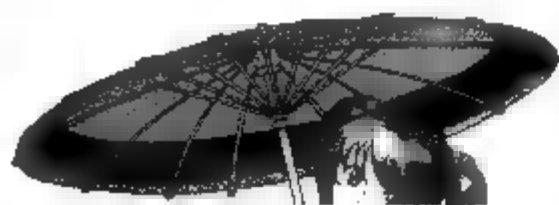
⓫用橡皮擦出头发的高光部分，注意高光的形状是弧形的。

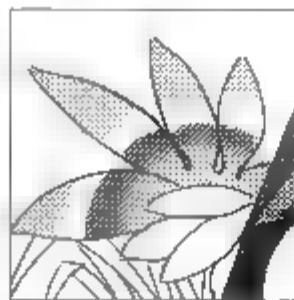
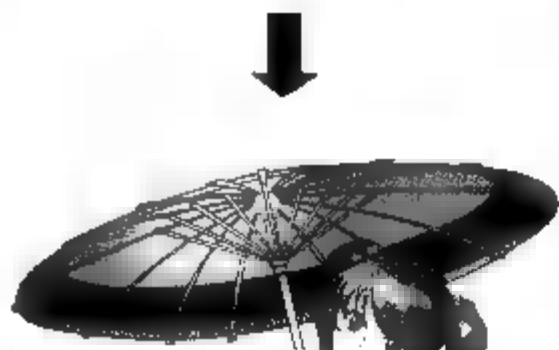
⓬用刀尖刮出头发下半部分的网点，使其有发丝的效果。

⓭用橡皮擦出整个头发的反光部分，让其看上去有一种透光的质感。

⓮使用相同的方法，用橡皮擦出裙子的高光。裙子的高光是由于大腿的支撑而产生的。

⓯用橡皮擦出背景叶子的高光，使叶子看起来有顺滑的质感。

⓰另一边的叶子，只需擦出尖端的高光，让左右两边的叶子有不同的质感。这样整个固有色部分的刮网效果就处理完成了！

⑰接下来在整体固有色的网点上叠一层阴影网点，让整个画面看起来更有光感。

⑱用美工刀仔细整■出光影的边缘。

⑲为了体现油纸伞的透光性，在伞的阴影网点上刮出伞中间的透光部分。

⑳为了加深质感，我们在固有色上再■上一层网点。

■先为需要加深的部分贴上一层平网，再用■网的方式减淡边缘生硬的部分，使其轮廓与高光贴合，阴影自然加深。

㉒加深所有转折比较明显的部分，使画面看起来更有立体感。

用白色颜料在画面上随机地点上一些白点，使画面效果更灵活

为了烘托气氛，可以在背景上加上一些气氛网，整张作品就完成了！

细节分析

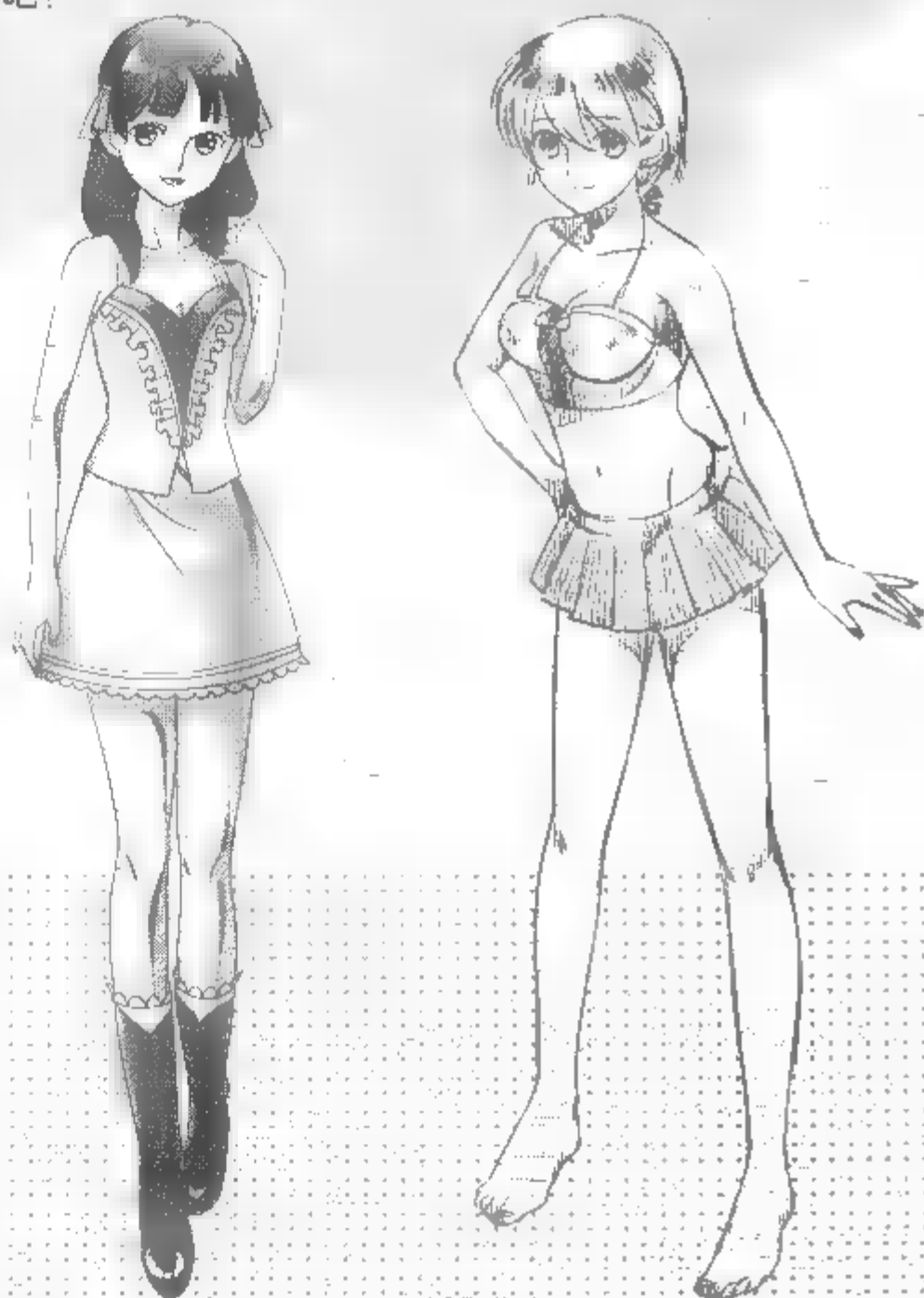
植物与裙子混为一团

淡一些的背景更能突出角色

作为背景的植物不应过分处理，背景淡一些比较容易与前景产生距离感。

完成的贴网点质感效果图

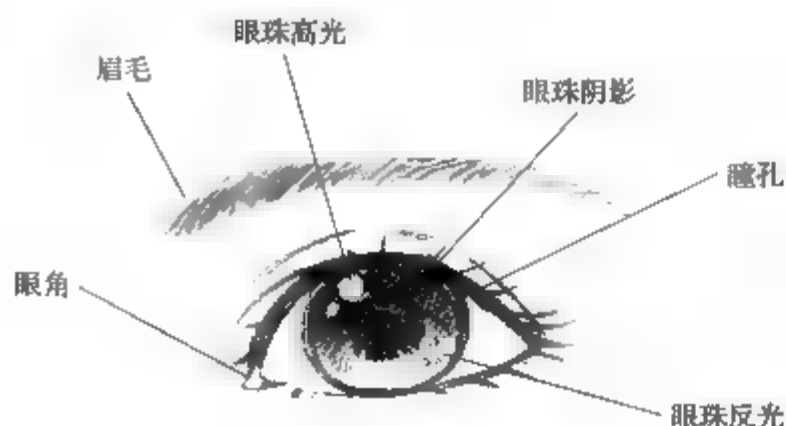
Chapter 2
人物的质感表现

如果只是用单线来表现角色，会使其失去生动的感觉，改变轮廓线条的绘制方式以及排线方式，可以很好地诠释每个部分的不同质感，为角色加入新的活力。下面我们就一起来学习一下人物的质感表现方式吧！

具有质感美的人物肖像

在表现人物肖像的过程中，我们需要通过一些线条的变化和排列，使其更具美感。下面我们就一起来学习一下有质感美的人物肖像的画法吧！

1.1 体现眉眼瞳孔纹路和睫毛的细腻状态

在绘制人物面部的时候，眼睛是非常重要的一个部分，眉眼的质感表现能使画面更生动，使角色更传神。

瞳孔纹路的画法

眉眼的构造

眉眼由眼珠、眼眶、眼皮、睫毛和眉毛构成。为了表现眼神的闪亮，通常会画出高光。

瞳孔的画法

眼珠中的瞳孔的固有色是深色，还有一部分深色是上眼眶产生的阴影。并且漫画中的瞳孔和轮廓阴影部分通常是画在一起的，形成一个M形的边缘。

纹路的画法

为了表现眼珠的质感，我们需要在眼珠里画出一些短直线表现其纹路，通常是用放射状的短直线表示。

眼眶轮廓阴影的画法

在加上了眼眶轮廓阴影以后，通常只能看到下半部分的眼珠纹路。

正确纹路的画法　　**错误纹路的画法**

在画纹路短直线的时候注意不要排布得太均匀，而且短直线的长度也应该有一些变化。

最常见的画法是瞳孔用实线表示，眼睛纹路呈放射状围绕。

还有将瞳孔的实线画成放射状短直线的方式。

也有将眼珠轮廓直接画为放射短直线的方式。

瞳孔纹路的变化

在不同的画风中，瞳孔纹路的表现各不相同，但不论怎样变化，瞳孔纹路的放射状短直线的表现方式是不变的。

睫毛的弯曲状态的画法

睫毛的作用

睫毛部分是个细节，但是非常重要。画好睫毛能让眼睛看起来更传神。

睫毛的走向

睫毛是以眼珠为中心向外发散的放射状短线。

睫毛的画法

睫毛分为上睫毛和下睫毛，上睫毛较长向上弯翘，下睫毛较短向下弯翘。

睫毛的卷曲状态

睫毛所在的面，可以看成是两个卷起来的管子，睫毛服帖地贴在这两个曲面上。

错误的睫毛线条画法　正确的睫毛线条画法

睫毛的用线有一定的讲究，应该从睫毛的根部下笔画到睫毛的末梢，注意不能从头到尾部一样粗细。

睫毛侧面的画法

在画睫毛侧面的时候应注意透视关系对睫毛长短的影响。

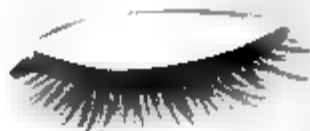
仰视时的睫毛

仰视时刻画重点转移到上睫毛部分，由于透视关系，下睫毛被遮挡，只能稍微看到一点。

眼睛半闭时的睫毛

当眼睛半闭的时候，上睫毛向下搭，会挡住一部分眼珠。

闭眼时的睫毛

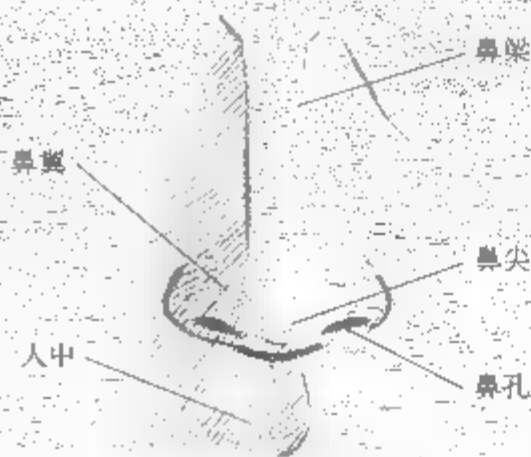
当眼睛完全闭上的时候，几乎只能看到上睫毛，睫毛的走向依然是放射状的。

俯视时的睫毛

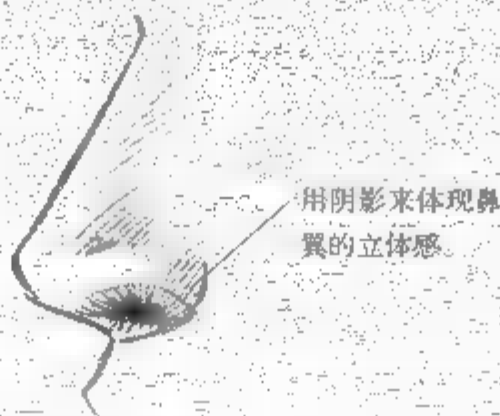
俯视时由于透视上睫毛显得比较短，但总体的趋势仍是向上弯翘的。

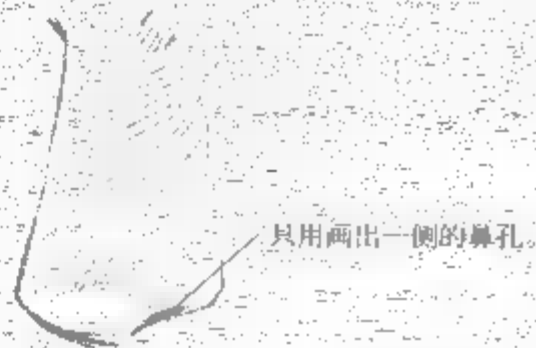
闭眼时侧面的睫毛

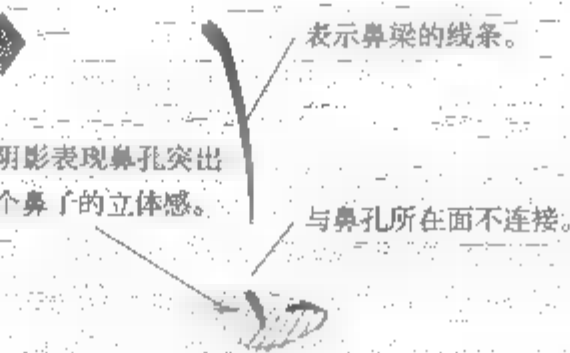
闭眼时睫毛的侧面，贴近眼珠部分的睫毛最长，眼角处最短。

1.2 表现出鼻子的立体感

鼻子是脸部凸起最明显的器官，画好一个立体的鼻子，能给角色的面部带来更好的视觉效果。在漫画中可以通过多种方式来表现鼻子的立体感。

鼻子的正面结构

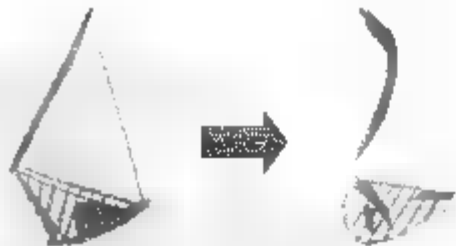
由于透视的原因，要表现鼻子的正面只能通过阴影来衬托鼻子的立体感。

鼻子的正侧面结构

正侧面时鼻子的立体感最明显，可以通过阴影来体现鼻翼的立体感。

鼻子的3/4侧面结构

3/4侧面时，可以观察到一侧的鼻孔，而另一侧的鼻孔则被整个鼻子挡住。

漫画中表现鼻子立体感的方式

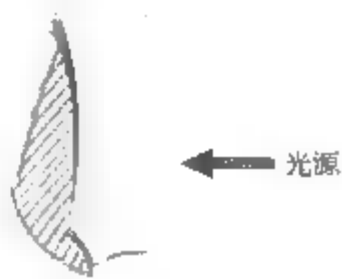
在漫画绘制中，鼻梁被简化为一条线，为了区分鼻尖和鼻梁，通常越靠近鼻尖的线条越细。

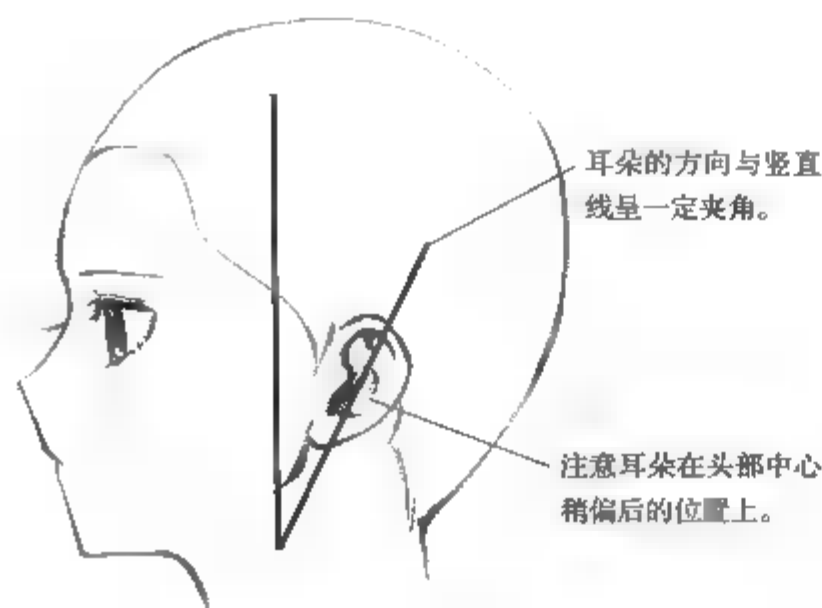
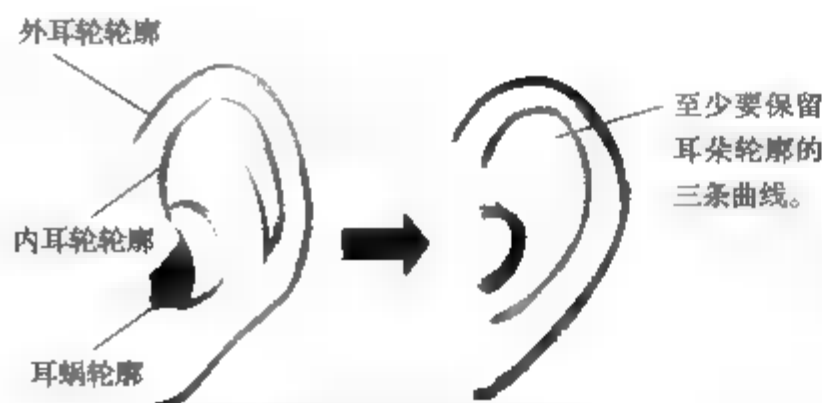
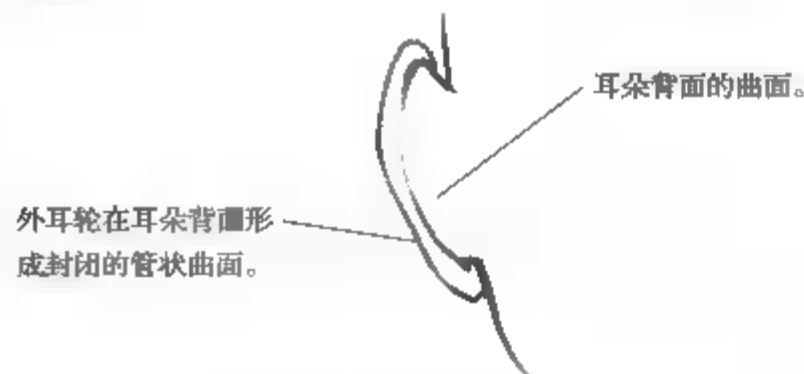
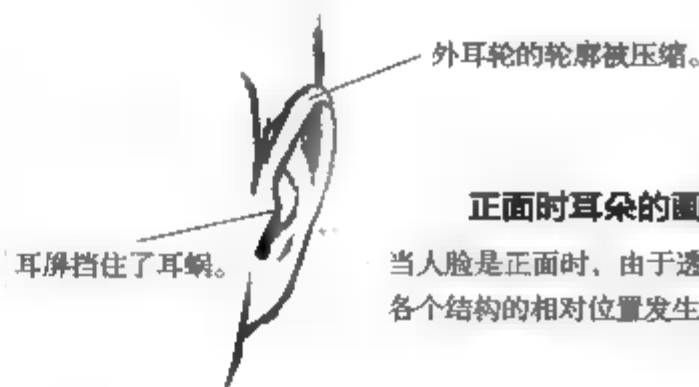
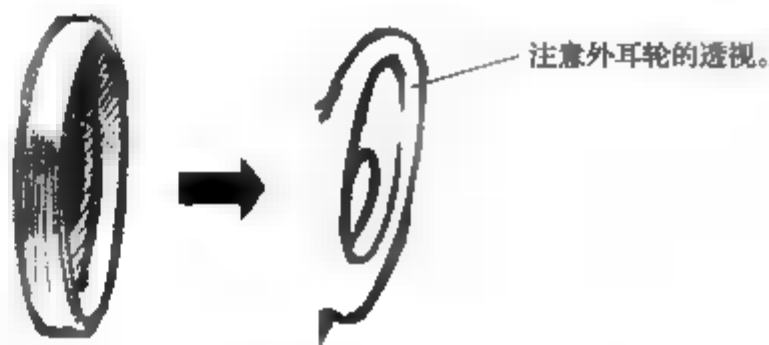
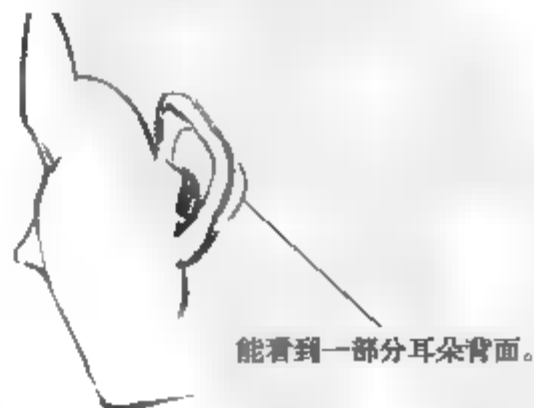
漫画中正侧面鼻子的画法

棱角分明的线条能突出鼻子的挺翘，鼻底线条与鼻尖的倾斜角度较大，更能体现人物的类型。

仰视时鼻子的画法

仰视时可以看到两个鼻孔，由于透视的原因，鼻梁的长度稍短。

俯视时鼻子的画法

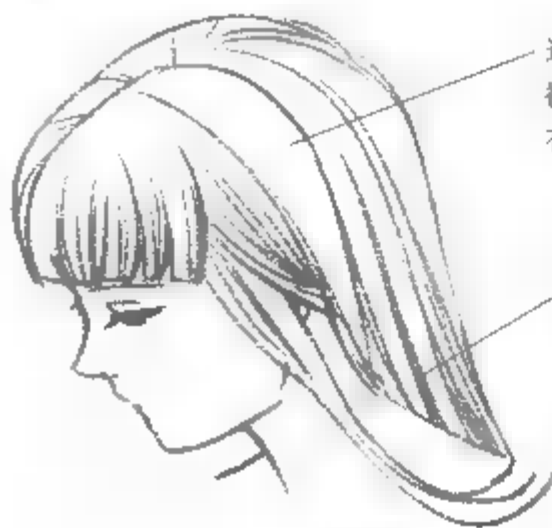
俯视时的鼻子，观察不到鼻孔结构，但根据鼻子会形成一定面积的阴影。

侧光照射时鼻子阴影的画法

当鼻子受到侧光照射时，在背光的一侧投射出整个鼻子的阴影。

2 飘逸的头发

好看的发型能提升人物的美型度，也是角色的重要特征。下面我们就一起来学习一下如何画出头发飘逸的质感。

2.1 表现头发的质感

头发的画法、厚度、色调等决定了头发的质感，每一种发型都拥有不同的头发质感。

发丝的表现方法

发丝的表现

在漫画中，我们只需画出一些主要部分的发丝来引导视线走向，便能起到表达头发质感的作用。

发根处留白、线条较少。

少许断线能增加发丝的柔顺感。

发梢的部分发丝线条集中。

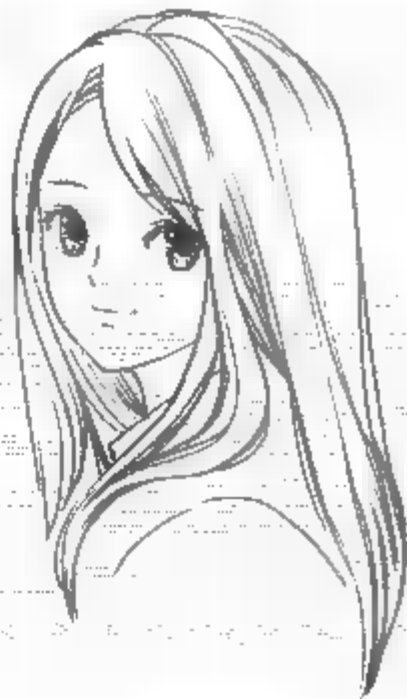
发丝的画法

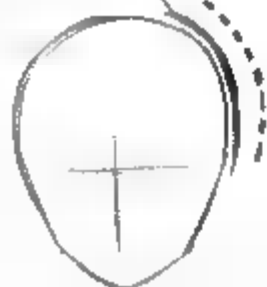
发丝的绘制位置有一定的技巧，我们可以在发梢的位置多添加一些线条，在发根的部分少画一些线条。封闭的线与断线要同时使用，才会使头发显得不那么死板。

短发的发丝表现

在绘制男性的短发时，我们可以用短线沿着头发的走势进行描绘。

辫子的发丝表现

发丝的走向跟随辫的方向向中间收拢。

披肩的长发

在画披肩长发时，应该画出发丝成形垂在肩上的样子。

层次较少的类型

头发层次较少时，每一层头发都比较贴近头皮，所以会显得头发较薄。

层次较多的类型

头发层次较多时，会比较凌乱，发丝间空隙感强，所以显得头发厚度较厚。

蓬松头发的画法

在画蓬松的头发时，我们要先找准头发上的发旋，然后以发旋为中心，一层一层地画出发丝。

紧实头发的画法

紧实的头发通常沿着头型的轮廓线贴近头皮。可以使用较长的线条来表现较少的层次。

束起的头发

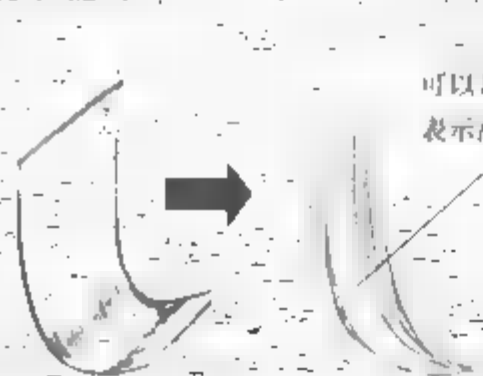
通过对比我们可以发现，使头发厚度产生明显变化的要素是层次，分层越多，头发越厚。

头发的色调

头发的轮廓线

黑白漫画中的头发只能用黑色的线条来表现，这个表现发丝走向的线条就是头发的轮廓线。但是仅靠轮廓线是不能表现出头发的质感的。

头发的高光线

头发的高光线呈弧形围在头顶，最亮的地方是头部轮廓转折的地方。

当头发自然下垂时，发梢处的自然弯曲部位也会产生高光。

金色色调的头发

金色色调通常用于表现西方人的头发，发质较软，可以用排线的方式来画高光线。

茶色色调的头发

黑色色调的头发

不同的对比度对头发色调也有一定影响，高光和发色对比度越高，发色看起来越深。

■ 2.2 表现头发的状态

头发的状态也是表现头发质感的重要因素，不同的头发状态可以使角色有不同的发型，这些不同的发型能进一步使读者体会到视觉上的质感差异

直发的绘制方法

直■的正面画法

直发并不是用直线表示的头发，所用的线条仍然是曲线，只是曲线的弧度比较小。

直发■的正侧面画法

直发搭■背上时会发生二次转折，形成与头部轮廓不同的弧度。

直■的■顺质■

发质不同，直发的垂顺感也不同，从绘画的表现方式角度来看，弧度越小，垂顺■越强烈。

■发马尾的画法

直发的马尾呈S形，虽然头发转折了两次，但看上去依然是直发。注意不要再添加转折，以免画成卷发。

卷发正面的画法

绘制卷发时，头发至少要弯折两次以上才能有卷发的效果。

[illegible]的画法

由于发丝不贴合头部轮廓，所以即使搭在背上也没有沿着背部轮廓线弯曲，而是按照发丝本身的弧度卷曲。

绘制卷发时，要区分卷发的两种卷曲方式，一种是波浪式弯曲，一种是滚筒式卷曲。

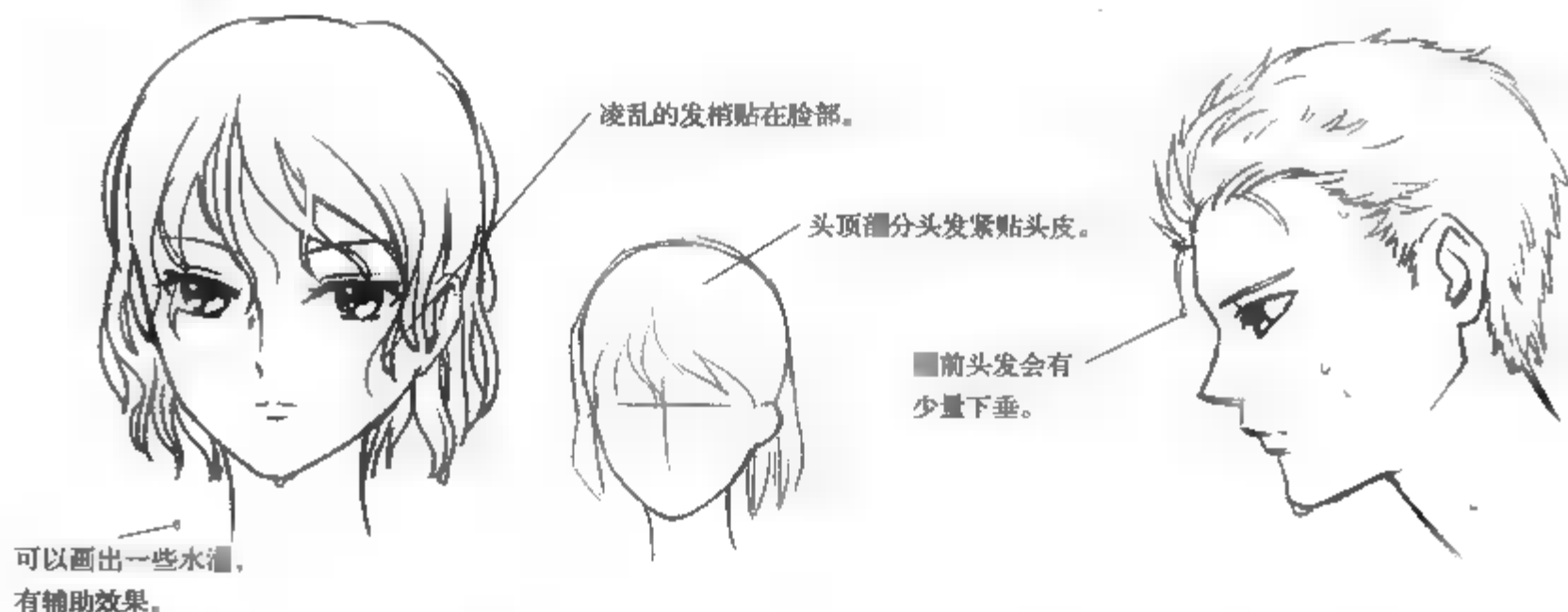
大滚筒式卷发

波浪式卷发

小滚筒式[illegible]

● 2.3 特殊情况下头发的质感表现

头发在不同的状态下会呈现出不同的质感，有风与无风，在空气中与在水中等，画法各不相同。

沾水的头发

沾水的头发

沾水的头发头顶部分紧贴头皮，由于没有了蓬松感，所以头顶头发的线条要尽量少而且要沿着头部的轮廓画。由于水的原因，发丝纠缠在一起，有的甚至紧贴脸部皮肤。

男性短发出汗的情况

男性的短发发质本身比较硬，沾水以后头发显得稍微柔软一些，有少部分发丝会垂下来。

被风吹动的头发

被风吹动的头发画法

在画被风吹动的头发时要注意发丝飘动方向的一致性。另外，由于重力原因，头发不可能完全遵循风的方向，而是与风向有一定的角度。

头发的飘动部分

有风时，头发会随风飘动，但不是所有头发都会这样，当头发被束起后，紧贴头皮部分的头发是没有飘动感的。

在水中的头发

一半头发在水中的情况

一半头发在水中的情况下，头发经过了空气和水两种不同的介质，头发湿润的部分较轻，浮在水面附近，完全湿透的头发部分较重，沉在水面下。

突然潜入水中的头发

有一种情况是角色突然下潜到水中，头发受到水的阻力向上飘起，发丝相对比较集中，发簇也显得较粗。

完全在水中的长发

长发在水中受到水流的扰动呈S形曲线。

3 柔软的身体与硬朗的身体

在绘画中，男性与女性身体，除了第二性征的区别外，在用线表现质感方面也有比较大的差异。比如由于脂肪较多，女性身体轮廓较之男性显得更加柔软，而男性由于骨骼较粗壮，轮廓则比较硬朗。

3.1 女性身体的质感[illegible]

女性的身体整体非常柔软，这是由于女性骨骼较小，而且皮下脂肪较多的原因。在画女性身体的时候要注意线条的柔和性，要用轻柔的线条来表现女性的柔美。

女性手部和手臂的画法

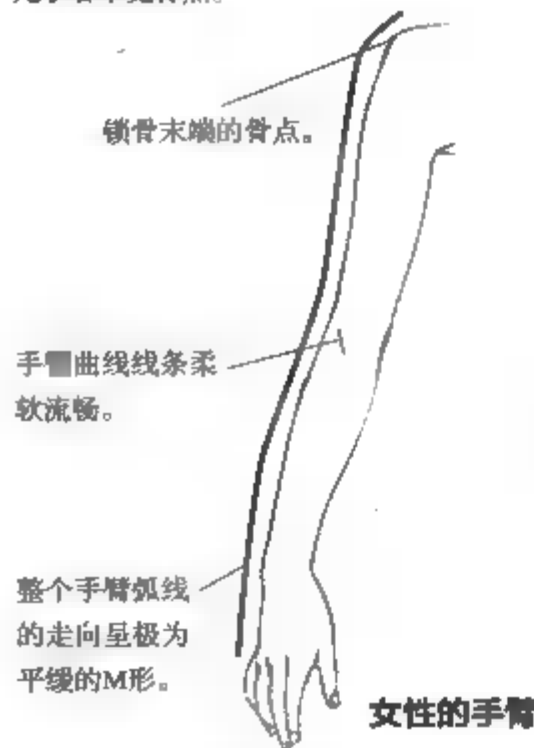
女性的手部

女性的手部非常柔软，轮廓以曲线为主，几乎看不见骨点。

女性手[illegible]的[illegible]

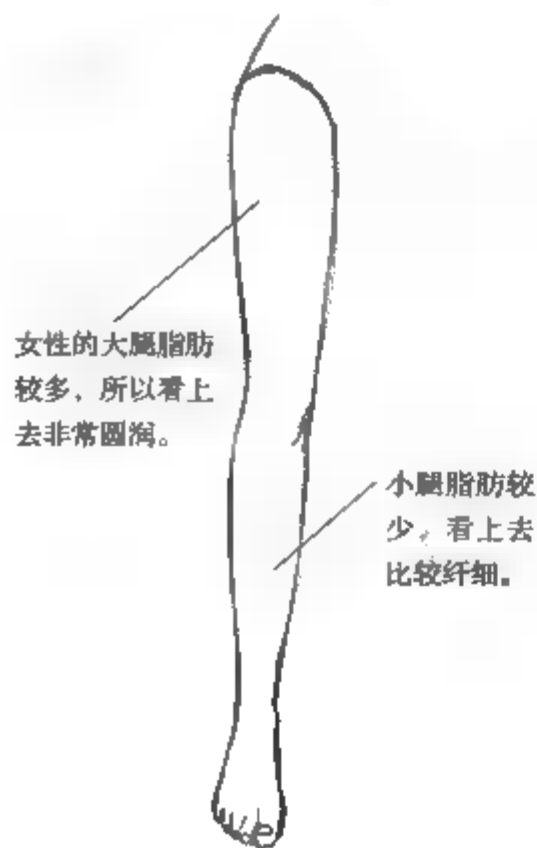
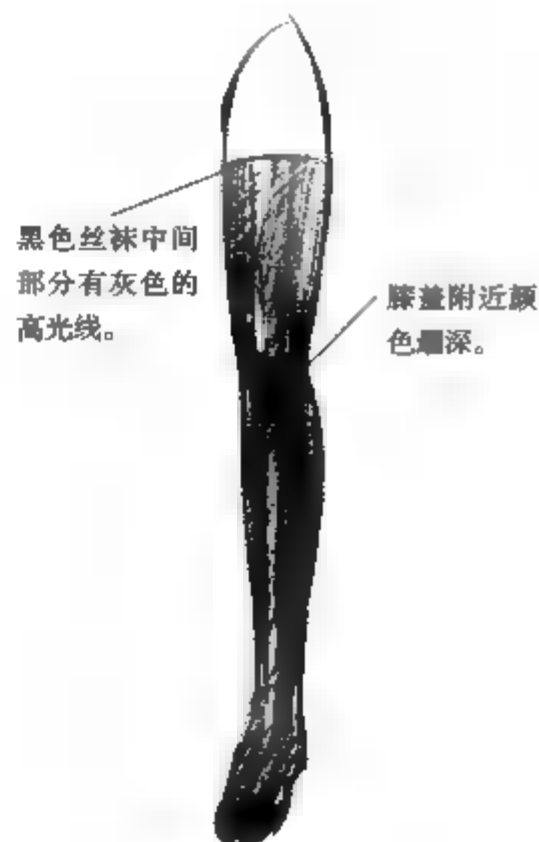
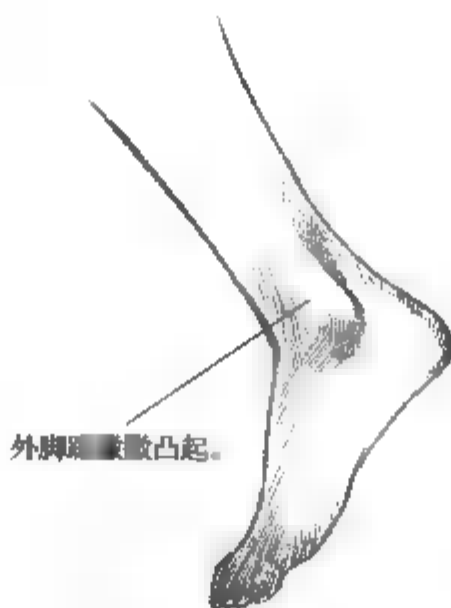
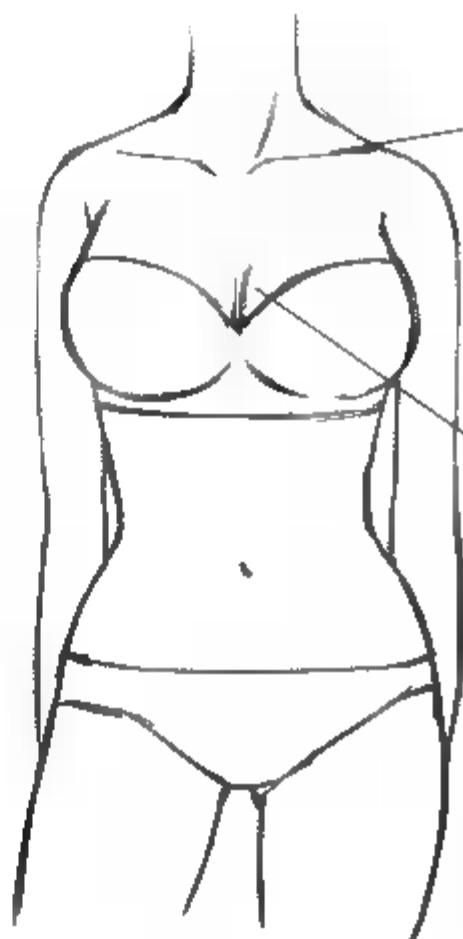
女性手部弯曲时形成的面比较均匀、[illegible]润，画阴影的时候线条要轻且[illegible]。

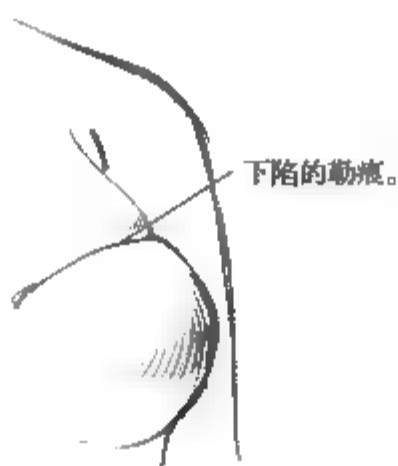
女性指甲的质感

女性的指甲形状较圆，很多爱美的女性会涂上指甲油，在绘制漫画时我们可以为指甲加上一些效果，体现出女性独特的手部魅力。

女性的手臂

女性手臂的肌肉

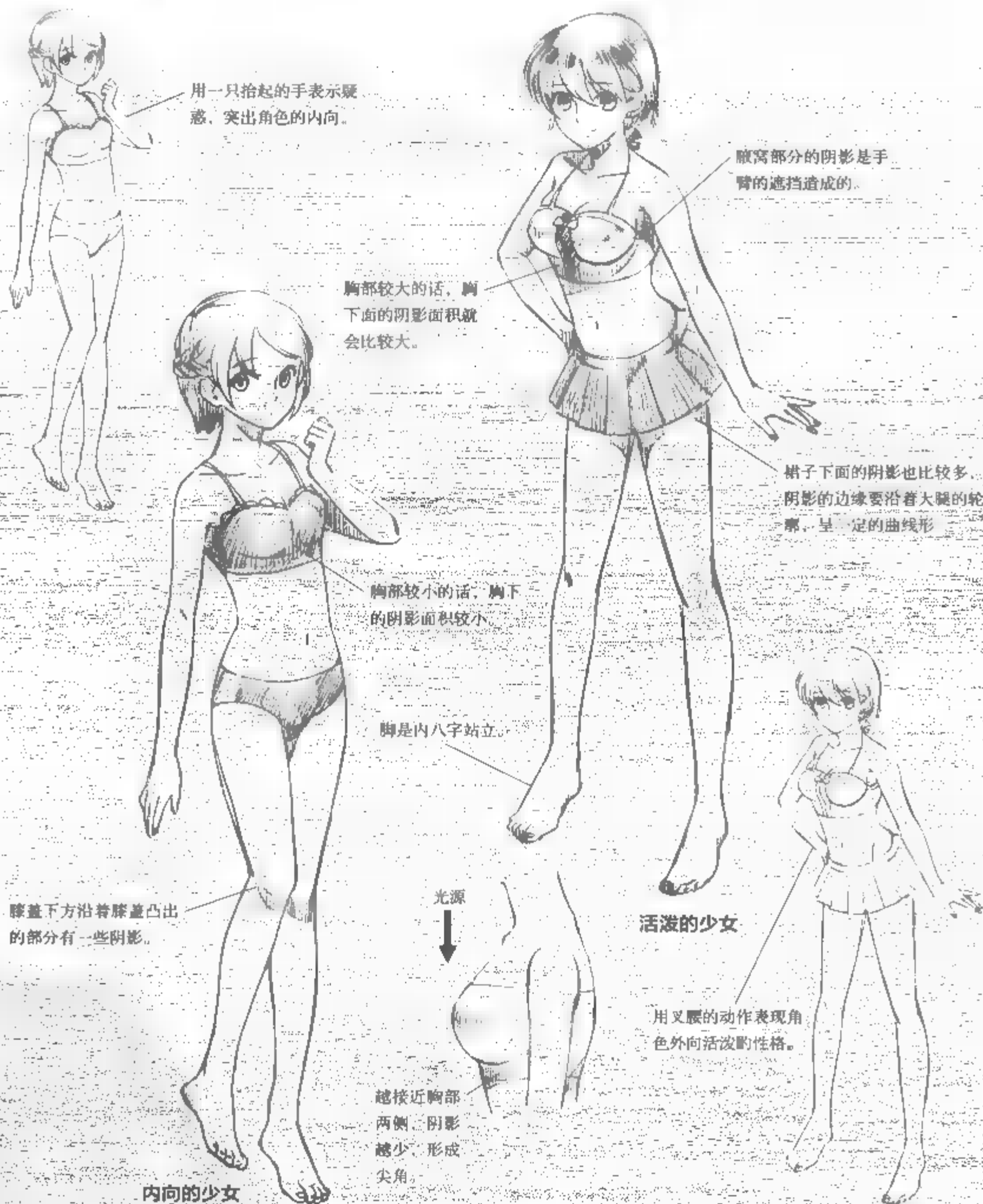
女性手臂与身体的连接处

由于女性胸部堆积了大量的脂肪，手臂与身体的连接处会形成一个Y字形。

女性的肩膀

女性的肩膀较窄，看起来比较圆润，脖子修长。脖子与下巴连接的地方不是直角，而是转角很大的圆弧。

女性身体的轮廓

女性的身体轮廓非常柔和，几乎不适用直线，而是要用柔软的曲线表现。

女性身体轮廓的正侧面

女性身体的正侧面呈S形，注意腰要收、臀要翘。

[illegible]女性[illegible]柔软

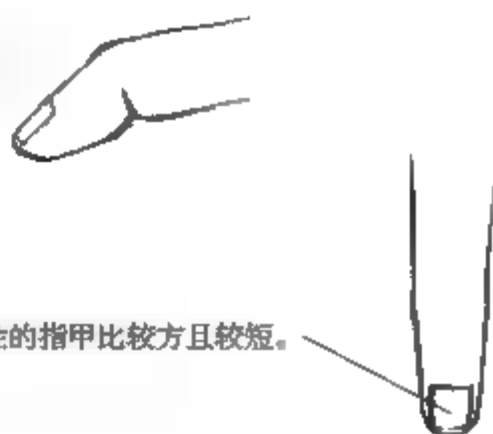
用一只抬起的手表示疑惑，突出角色的内向。
腋窝部分的阴影是手臂的遮挡造成的。
胸部较大的话，胸下面的阴影面积就会比较大。
裙子下面的阴影也比较多，阴影的边缘要沿着大腿的轮廓，呈一定的曲线形。
胸部较小的话，胸下的阴影面积较小。
脚是内八字站立。
膝盖下方沿着膝盖凸出的部分有一些阴影。
光源
活泼的少女
用叉腰的动作表现角色外向活泼的性格。
越接近胸部两侧，阴影越少，形成尖角。
内向的少女

3.2 男性身体的质感表现

男性的身体肌肉较多，显得非常硬朗。因此在画男性身体的时候注意要多用直线，以表现肌肉的硬实感，体现男性的阳刚美。

男性的手背

男性手部看起来比女性手部硬朗许多，我们可以用接近直线的曲线来体现这种硬朗的质感。

男性手部的弯曲

男性手部的弯曲比较硬朗，手指的弯曲角度接近直角。

男性指甲的硬质感

虽然现实中男性的指甲形状还是近似于圆形，但是在绘画中为了表现出男性指甲的坚硬，可以用直线来表现质感。

男性的手臂比女性要粗，而且三角肌非常发达。

绘制手臂的曲线接近直线。

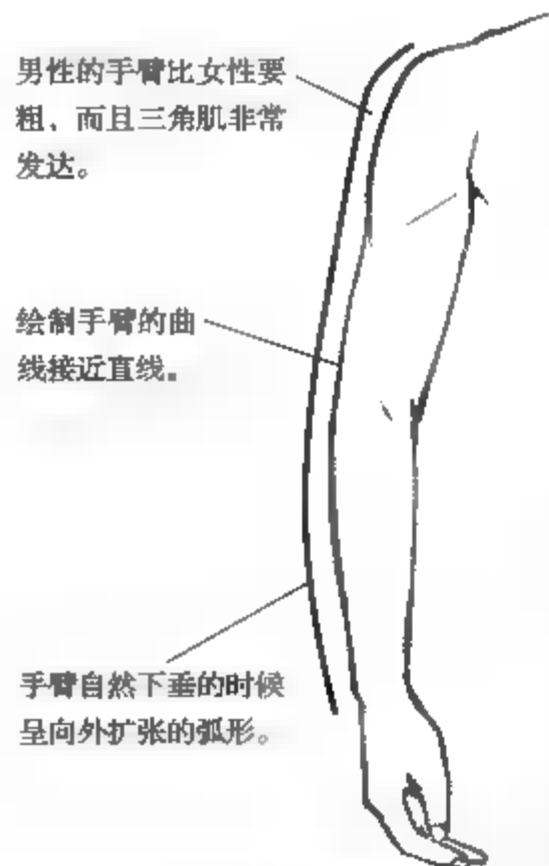
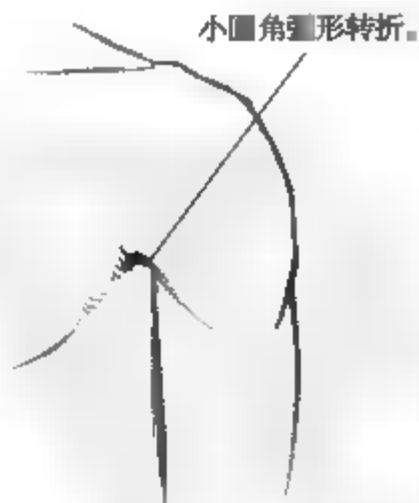
手臂自然下垂的时候呈向外扩张的弧形。

男性的手臂

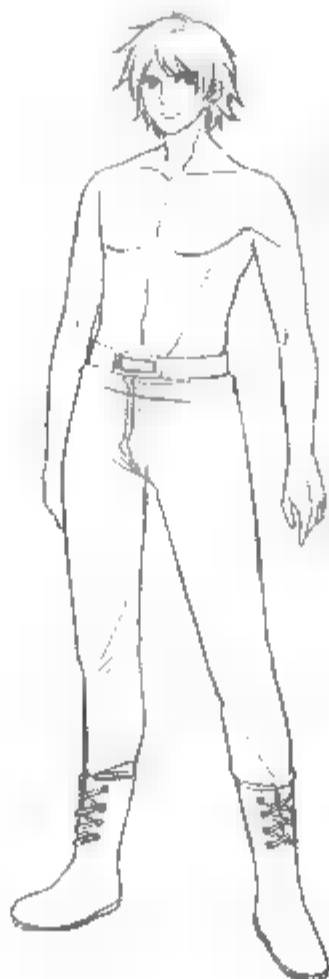
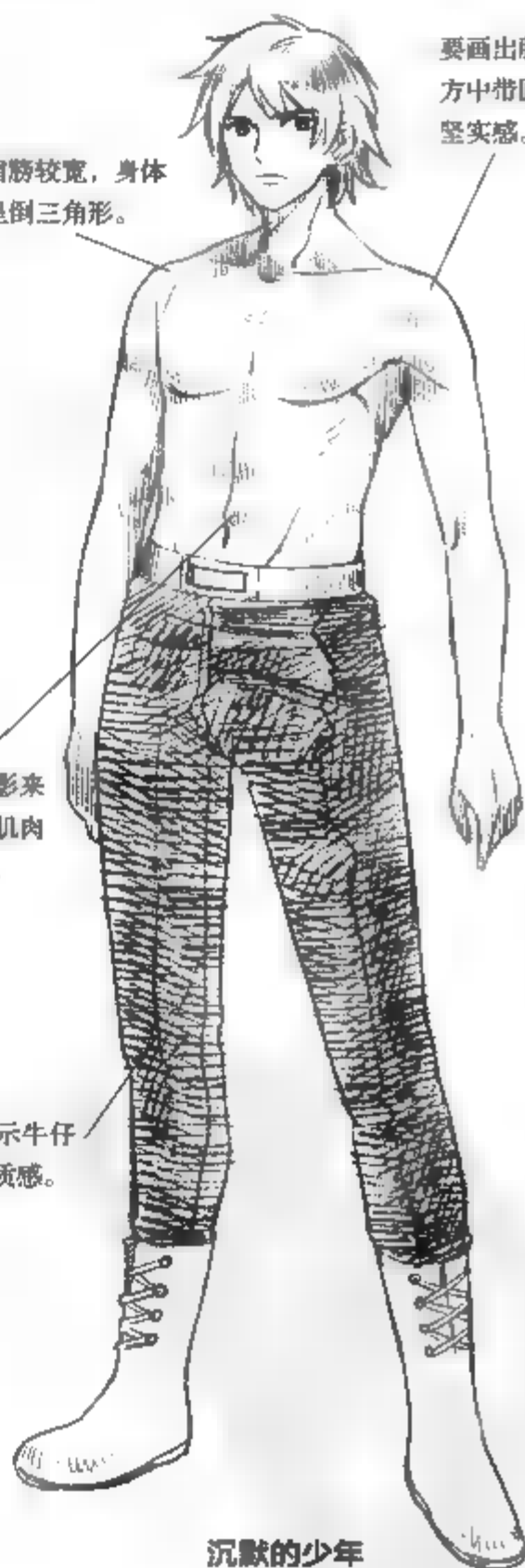
男性的手臂正是因为肌肉比较发达，才会看起来比较硬朗。

排线的时候，轮廓的边缘也要尽量接近直线。

男性手臂的肌肉

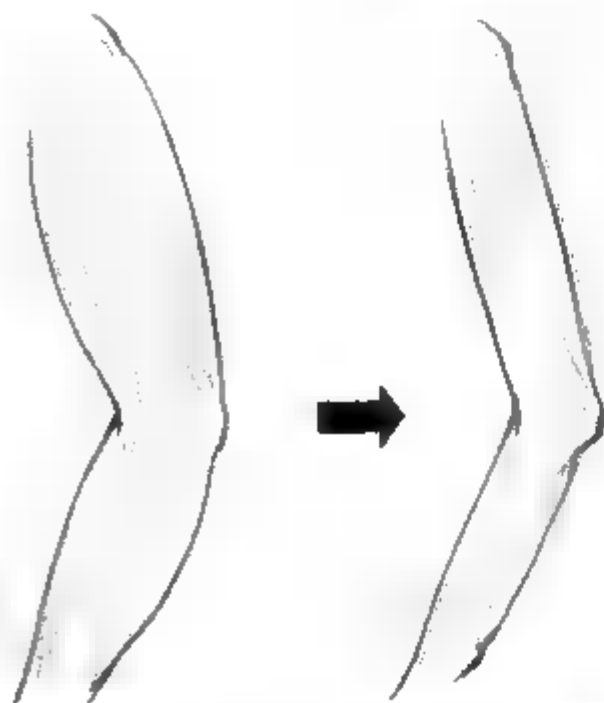
小钝角弧形转折。

男性手臂与身体的连接处

男性的胸部肌肉比较紧实且发达，与手臂连接的地方不会像女性一样挤出Y字形的叠痕，而是形成一个小钝角弧形转折。

手臂抬起时肩膀与胸部之间有少许挤压，形成一条浅线。
胸部的肌肉相对比较圆润，但也要画出坚硬的效果，可以用短直线排线来画。
要画出肌肉方中带圆的坚实感。
肩膀较宽，身体呈倒三角形。
直接用阴影来表示腹部肌肉的紧实感。
男性的骨骼较大，膝盖骨凸出比较明显。
用排线表示牛仔裤较硬的质感。
开朗的少年
男性的脚部宽且长。
沉默的少年

用硬朗的线条表现身体的骨感

人物的体型各不相同，比标准体型偏瘦的人骨骼凸出，身体比较有骨感。

● 4.1 骨感的表现

人物的骨感是由于肌肉和身体脂肪较少造成的。肌肉较少的话，就会比较瘦，不能将皮肤撑起，于是骨骼的轮廓就相对比较明显，进而给人骨感的印象。

较瘦的人，肌肉和身体脂肪较少，骨头与皮肤之间的间距较小，给人比较干瘦的印象。

正常体格的肌肉会使皮肤的轮廓显得比较圆，因此可以用较圆润的线条来表现其质感。

较瘦的人肌肉较少，可以用较硬直的线条来表现其质感。

正常肌肉的表现　　[illegible]肌肉的表现　　正常的[illegible]　　[illegible]感的[illegible]轮廓

锁骨间的间距也要显得较大。

如果锁骨比较凸出，脖子部分的筋也要非常凸出。

在锁骨下面可以再添加一条短线，来表示锁骨的凸出感。

[illegible]部分的骨感

锁骨是能体现人物整体骨感的身体部位之一，因为锁骨部分本身肌肉就较少，如果要表现更瘦的人需要将这部分表现得更凸出。

用短直线来表示肋骨部分形成的较多的凹陷。

肋骨部分的骨感

较瘦的人肋骨部分会比较凸出，形成明显的凹陷。

较瘦的人的脚[illegible]的部位明显露出脚筋。

[illegible]部分的骨感

● 4.4 纤细人■的漫画质感表现

除了用线条来区别和画出纤细的感觉外，我们还能通过排线或网点的方式来表现不同的质感效果。下面我们就一起来学习一下如何用漫画表现出纤细的人物吧。

抬起手臂体现出少女的内敛。

❶画出人物的大致结构。在绘画的时候注意要将结构画得比正常体格修长一些。

❷在结构线的基础上画出人物身体的大致轮廓。注意用线要多用接近于直线的曲线。

虽然人物的身体比较纤细，但是为了表现出少女的可爱，脸型尽量不要■得太尖瘦。

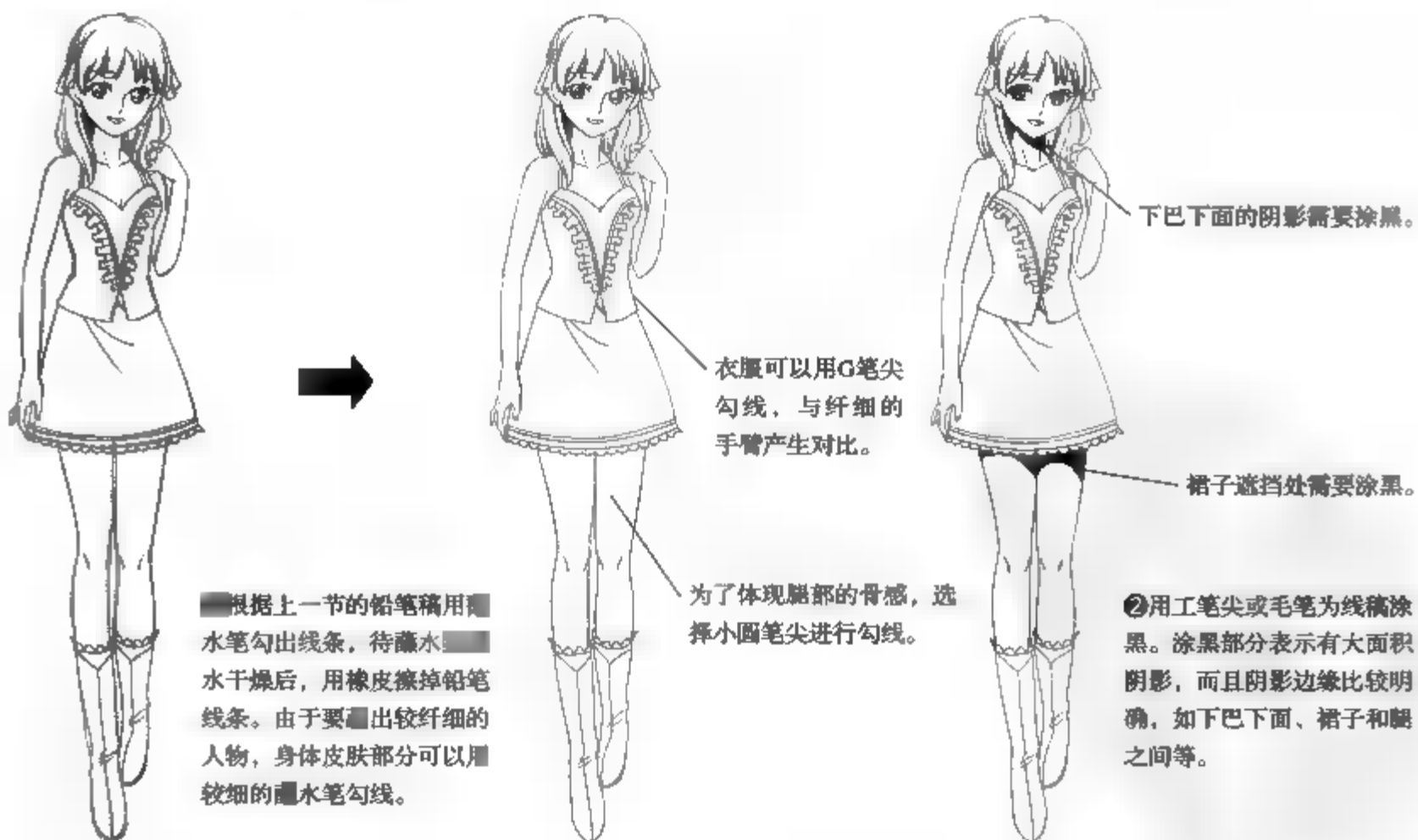
■整理出脸部的十字线，并画出五官。

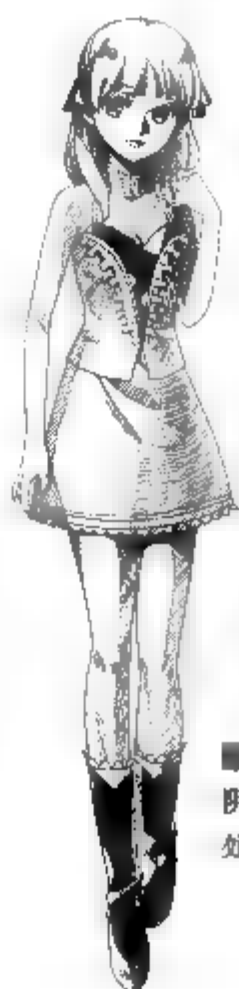
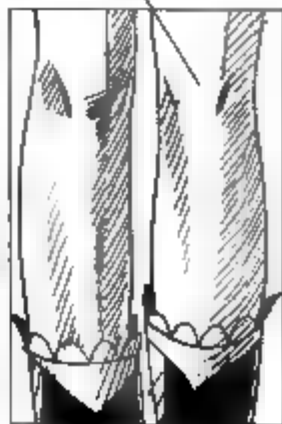
❹■出衣服的结构并整理初稿的十字线，留下需要的轮廓。

衣服比较贴身，能更好地显示出纤细人物的骨感。

注意由于要画出肩部的骨感，肩膀处的拐■可以稍微方一些。

腰部的曲线不要■得太S形，尽■收紧一些，这样会使人物显得比较纤细。

为了表现腿部的纤细，注■膝■部分的线条是凹下去的。

❸将衣服深色固有色部分涂黑，为了表现靴子的光泽感，用留白的方式来表现质感。

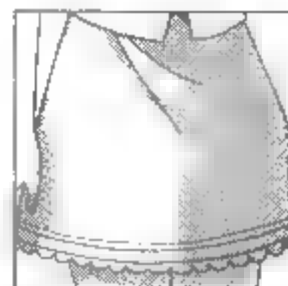
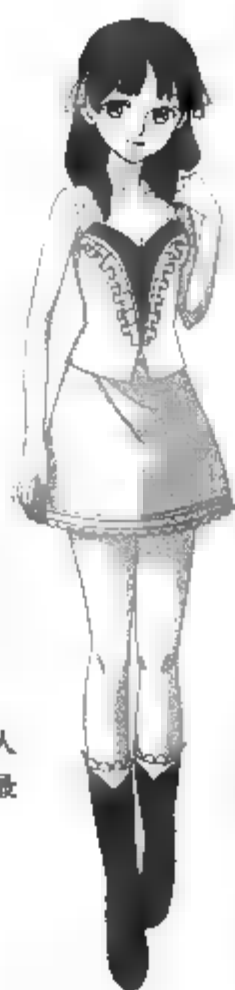
❹由于大面积修正蘸水笔线条会很麻烦，所以用小毛笔先画出明暗分界的区域，方便排线。

❺在划分好的区域内排出阴影线，注意细节部分的处理。

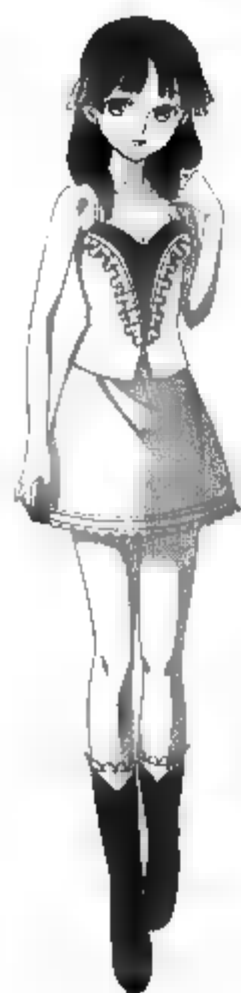
❻用白色颜料减淡一些阴影较柔和部分的色调。

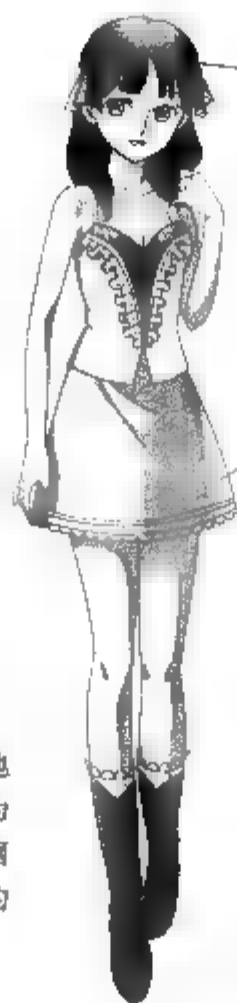
细节分析

在使用蘸水笔的时候，固有色尽量用涂黑的方式来表现，这样整个人物才能有黑白灰的色调对比，使人物看起来更有蘸水笔带来的特殊质感。

①我们使用钢水笔的线稿来进行贴网，用网点来表现质感，所以大面积阴影的部位不用涂黑。

②先用较深的网点贴出人物头发以及服装中颜色最深的部位。

注意网点的边缘比较硬，一些柔和转折处可以先直接贴好网点，稍后再用刮网的方式加以处理。

③用较淡的网点贴出人物及服装的阴影部分，注意由于有叠网的部分，所以选用的深浅不同的网点线数要相同。

明暗交界的部分，以条状形式叠网。

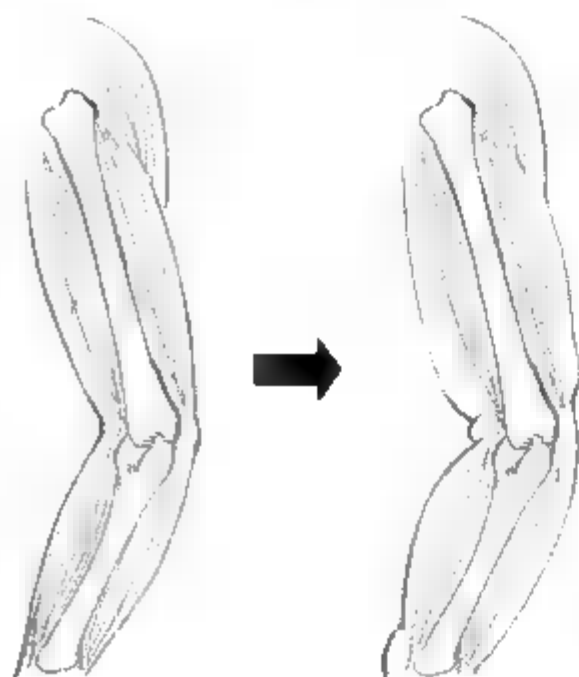
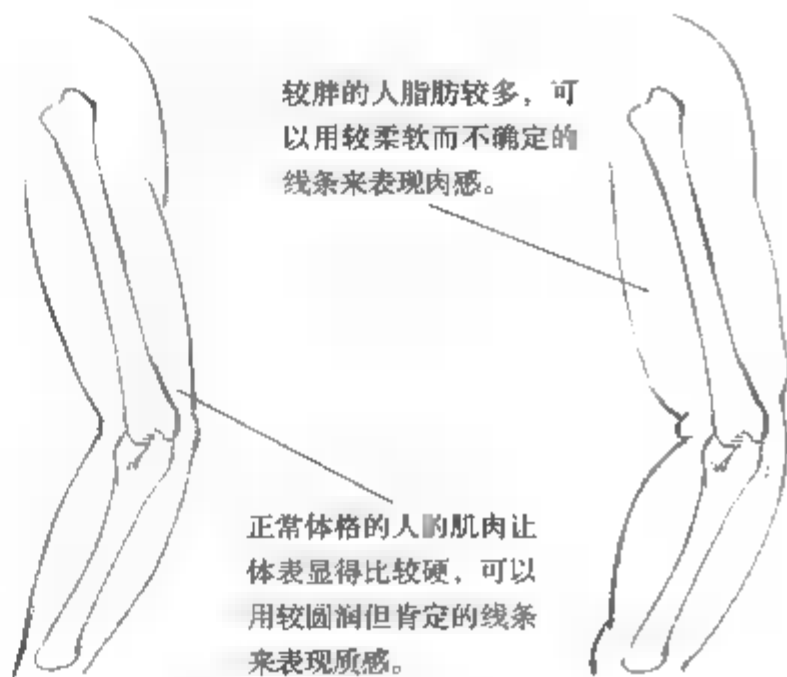
④选择在要表现骨感的地方叠加一层网点，注意为了体现较硬的质感，网点只叠在明暗交界线的边缘。

⑤用橡皮减淡一些需要渐变效果的部分，如头顶的大面积光照和裙子部分的大面积反光等。

⑥用刀尖处理一些需要刮网的部分，如头发的高光和阴影转折的部分等。

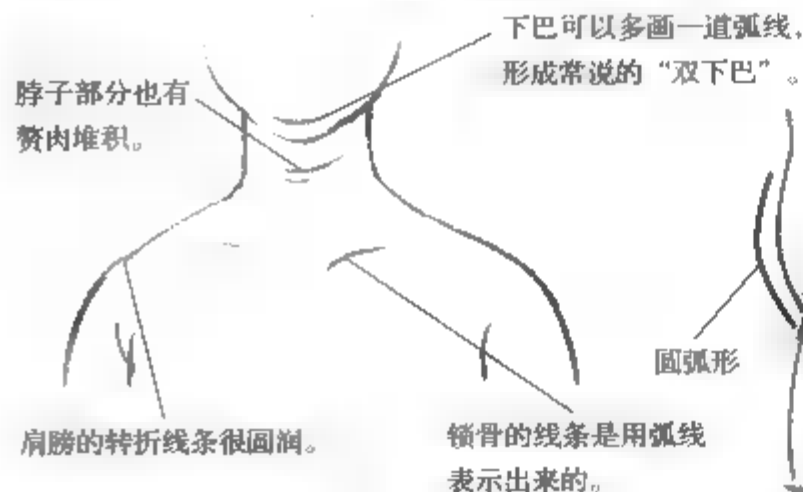
5 用松软的线条表现身体的肉感

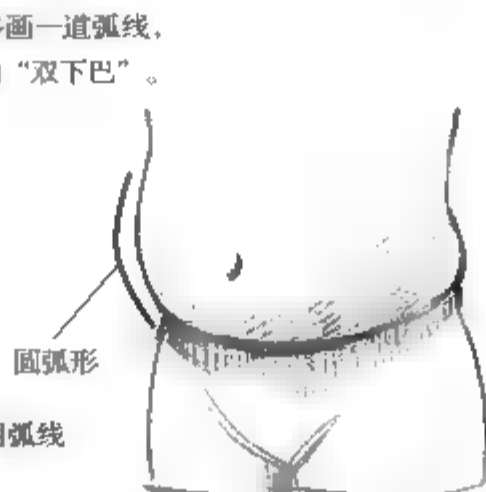
比标准体型偏胖的人身体的脂肪较多，在体表形成堆积，视觉上给人肉肉的质感。

● 5.1 赘肉的质感表现

偏胖的人物身体脂肪较多，在体表会形成一定的堆积，而且进一步堆积的话还会形成下垂。通常有肉感的部位脂肪会将皮肤撑起，线条较为柔软。

较胖的人，身体脂肪较多，但肌肉不一定比正常体格的人多，肌肉与体表之间的大量脂肪，会使皮肤与骨骼之间距离增大。

较胖的人脂肪较多，可以用较柔软而不确定的线条来表现肉感。

正常体格的人的肌肉让体表显得比较硬，可以用较圆润但肯定的线条来表现质感。

正常肌肉的[illegible]　　较肉感肌肉的表现　　正常的肌肉轮廓　　较肉感的肌肉轮廓

颈部和肩膀的肉感

较胖的人肩部和颈部与正常体型的人差异较大，画法差异也较大。由于赘肉的堆积，下巴会形成多道弧线，锁骨也会很圆润，有时可以直接省略不画，肩膀比较圆。

肚子部分的肉感

较胖的人最明显的部位可能就要算肚子了，肚子部分脂肪大量堆积，外形上近似圆弧。

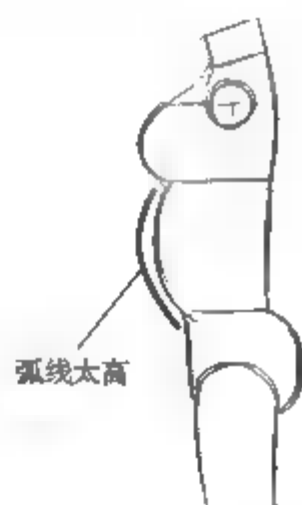
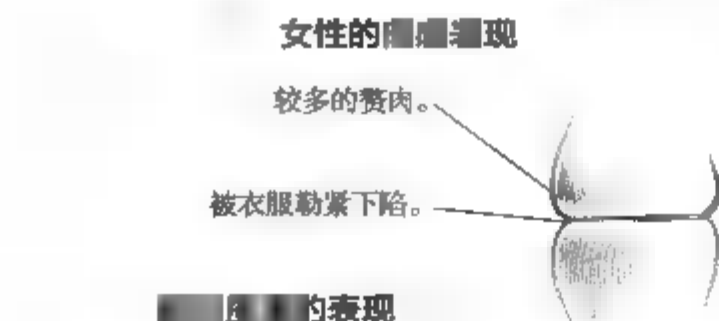
腿脚部分的肉感

● 5.2 女性的肉感表现

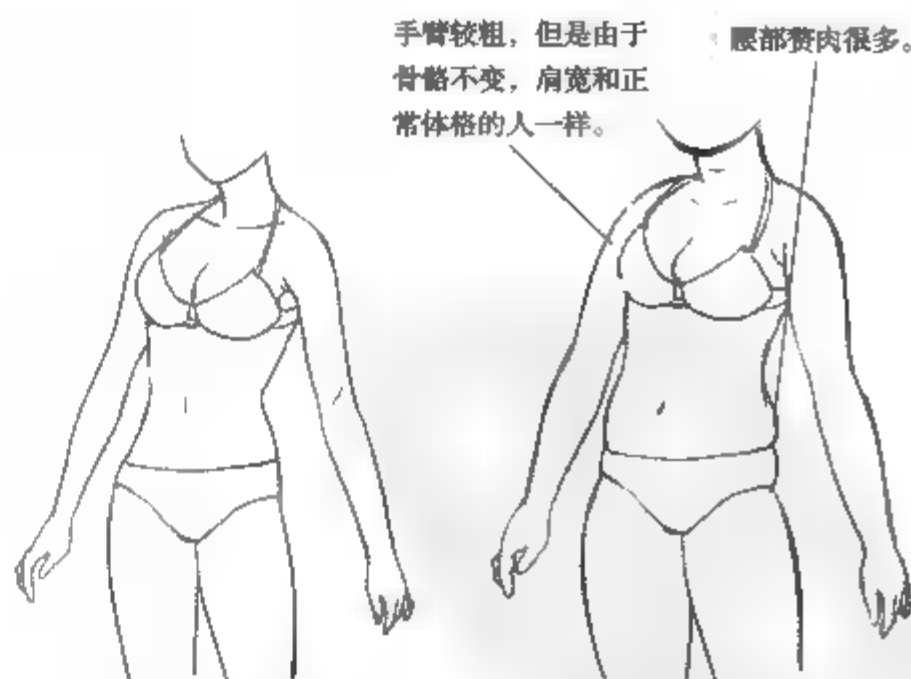
较胖女性的身体看起来非常圆润，给人一种非常可爱的印象，为了突出这种可爱，我们采用流畅且顺滑的曲线来表现软乎乎的肉感，要注意胖和壮的区别。

肉感女性正侧面的画法

侧面时能很直观地表现出下巴下面脖子堆积的脂肪，腹部和臀部也非常圆润。

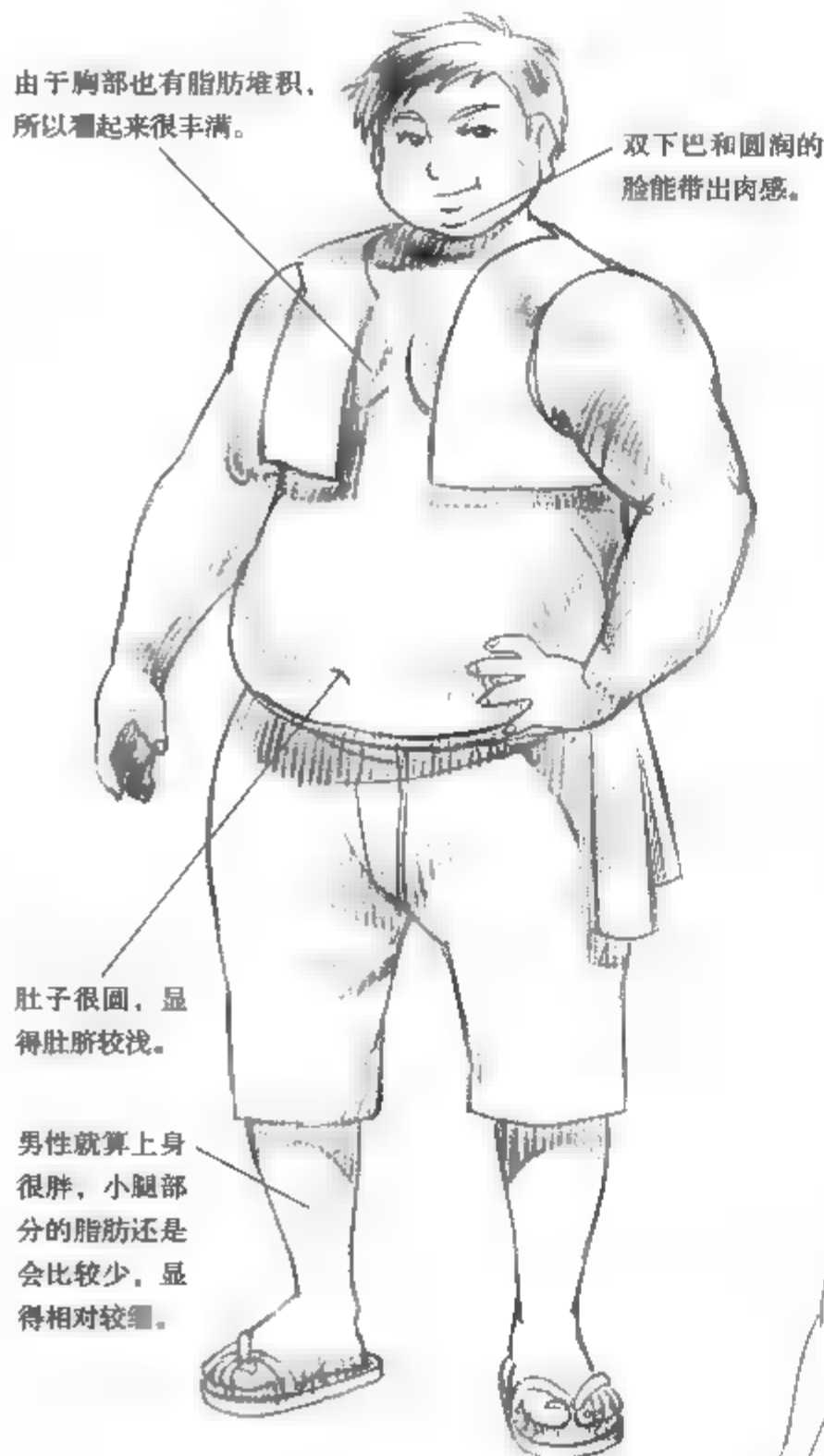
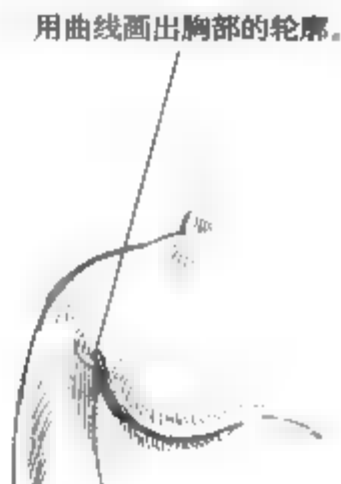
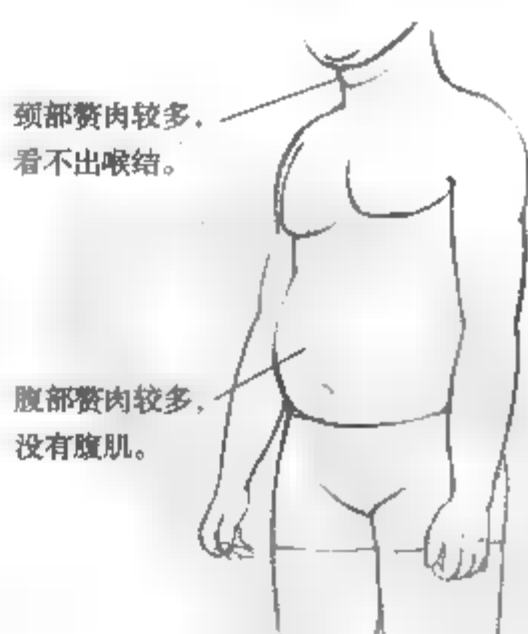
正侧面肚皮错误的画法

弧线如果是从胸下开始凸起，会给人胃附近好像填充了什么东西的感觉，显得不自然。

女性的肉感表现

肉感部位的表现

可以采用衣服边缘勒紧皮肤的方式暗示较胖部位的肉感。

正常体格女性的身体　**肉感女性的身体**

对比正常体格和较胖体格的女性身体，会发现骨骼大小是相同的，较胖的人只是在脂肪堆积的地方较粗壮一些，我们可以多采用有弧度的线条来表现这种体表的圆润。

5.3 男性的肉感表现

较胖的男性身体脂肪很多，相对肌肉的量比较少，整个身体的线条显得非常柔软，可以通过不确定却圆滑的线条来表现男性的肉感。

对比正常体格和肉感体格的男性身体可以发现，由于脂肪在肌肉上的堆积，肉感体格男性的肌肉有一部分消失，取而代之的是大量的脂肪，身体在画法上也产生了很大的变化。

5.4 肥胖人物的漫画版■■表■

除了用线条画出肥胖的感觉外，我们还■通过排线或网点的方式来表现出不同的质感效果。下面我们就一起来学习一下如何用漫画表现出肥胖的人物吧。

❶画出人物的大致结构，重点突出肚子部分，注意只是将人画宽，而不是■■■放大。

❷在结构线的基础上画出人物身体的大致轮廓，用线以圆润的曲线为主。

❸■理出脸部的十字线，画出五官。

胖子脸上的肉较多，所以眼睛会被挤得较小。

❹画出衣服的结构，并整理初稿的十字线，留下需要的轮廓。

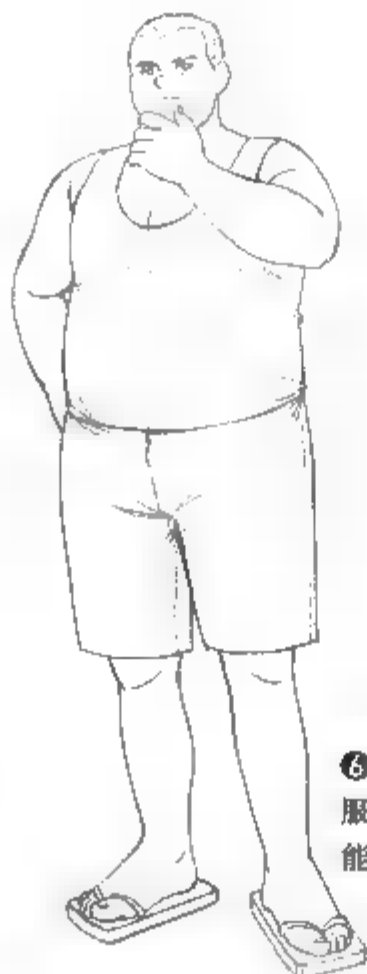
注意画出压痕。

注意较胖的人，即使是男性，胸部也非常柔软，可以用衣服边缘与肉之间的压痕来表现这种柔软的肉感。

用有张力的线条表现又鼓又胀的肚皮。

虽然被压住，但是没有被压的部分线条比较有张力，能显示出肚皮和胸部不同的肉感。

短直线表现短而坚硬的寸头。

❺画出人物的头发，为了突出整体形象，我们选用寸头，用短直线来表现这种短发。

❻画出衣服的褶皱，注意衣服褶皱应该少而细，这样才能表现出赘肉的膨胀感。

细节分析

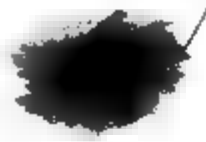
褶皱小而细，突出肉感。

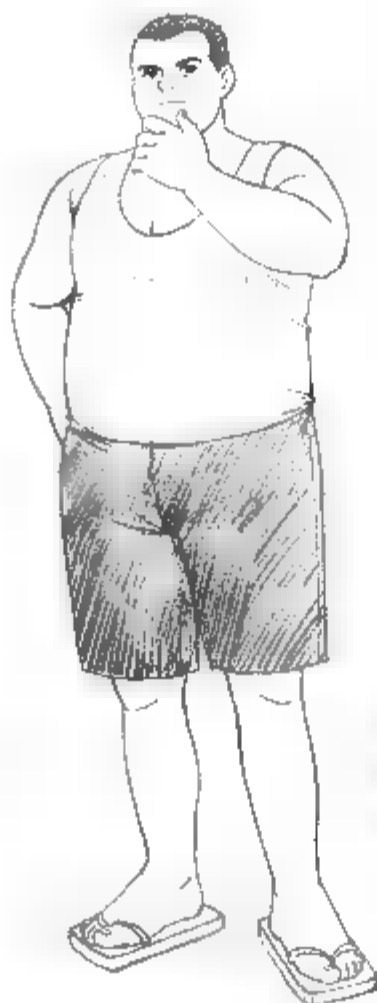
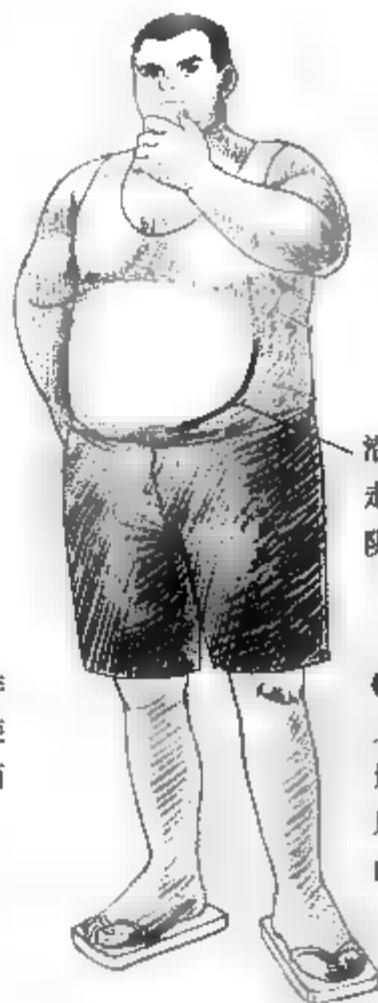
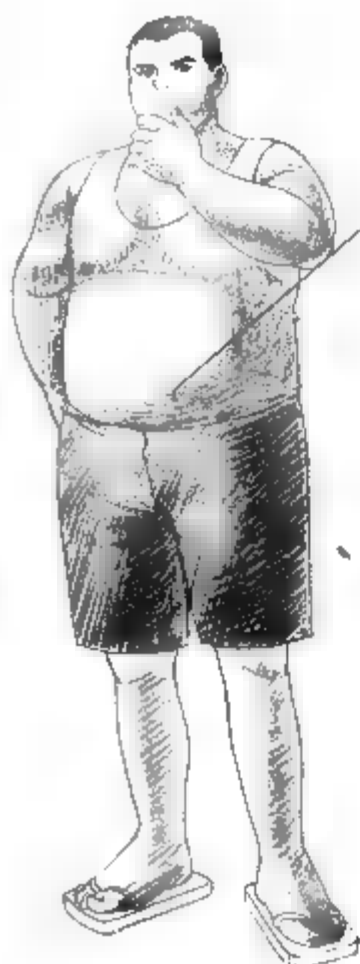
褶皱太大，使人感觉肚子和胸部是瘪下去的。

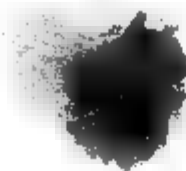
用铅笔表现人物的质感

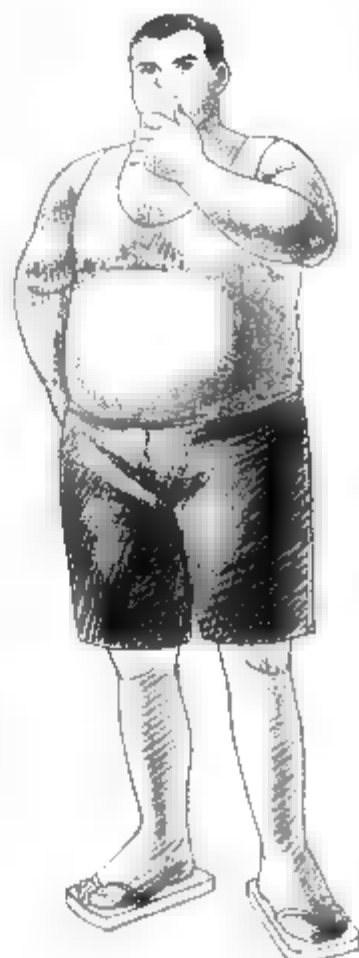
直接用勾线的铅笔来排线会显得僵硬。

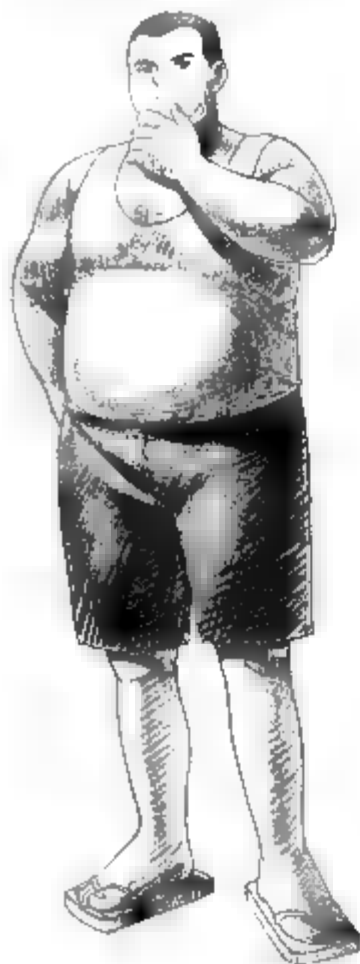
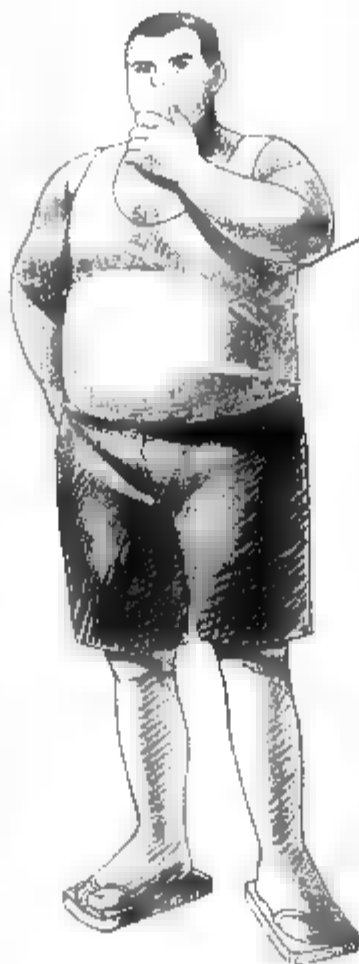
普通铅笔线条

较软铅笔能带出柔软的肉感。

较软铅笔线条

用铅笔表现有肉感的角色时，要注意铅笔的选用，普通铅笔的线条比较硬，应该选用4B　6B的铅笔来排线。

❶在线稿上用排线画出角色服装的固有色，让面块区别更明显。

❷用排线画出人物自身的阴影，注意阴影应该沿着赘肉的走向排布。

涂抹后边缘显得更柔和。

直接排线后不做处理，边缘显得较硬。

用手指涂抹边缘，会产生柔和的过渡效果。

■用手指尖涂抹阴影线的边缘，使过渡显得更柔和，能体现出肉感。

用较粗的笔适当加深头发，会产生毛茸茸的短发效果。

❹加深明暗交界线部分的阴影，使画面看起来更立体。

■画出由于遮■产生的阴影，这种阴影的边缘很清晰，不需要做柔和化处理。

细长的褶皱让肚子看起来鼓鼓的。

■用橡皮较尖的部分■出衣服上的褶皱，注意■出的褶■依然要细长。

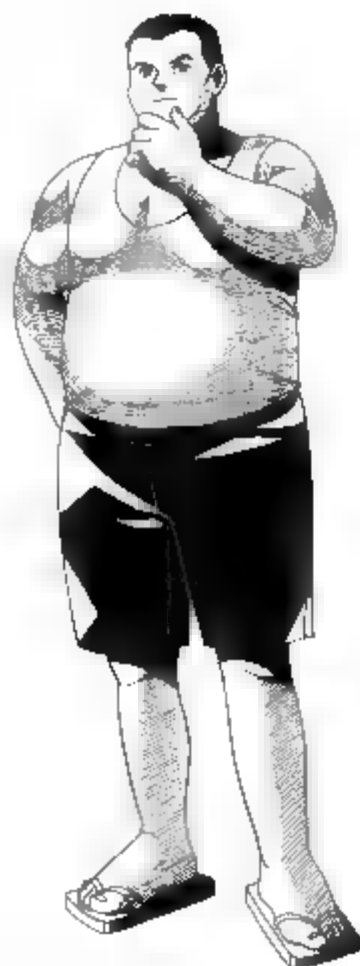
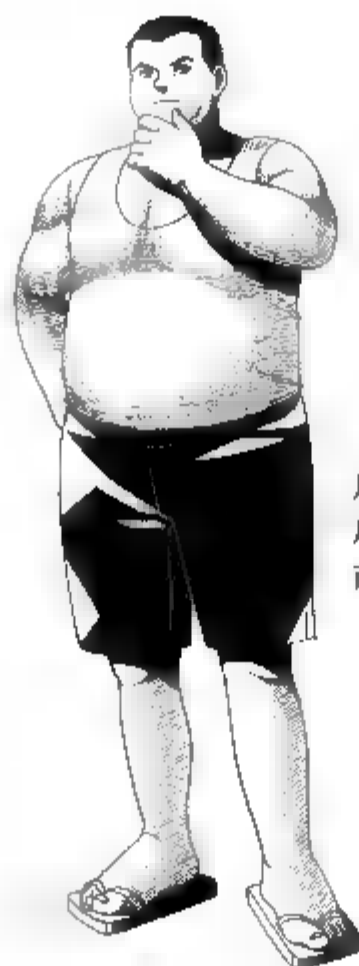
❼最后用橡皮轻轻擦出反光部分，画出角色的反光，让整个人物显得更浑圆有肉感。

❶根据铅笔的底稿画出蘸水笔的线稿。

❷画出大面积阴影的部分，如有身体部位或衣服遮挡的影子，都用涂黑处■。

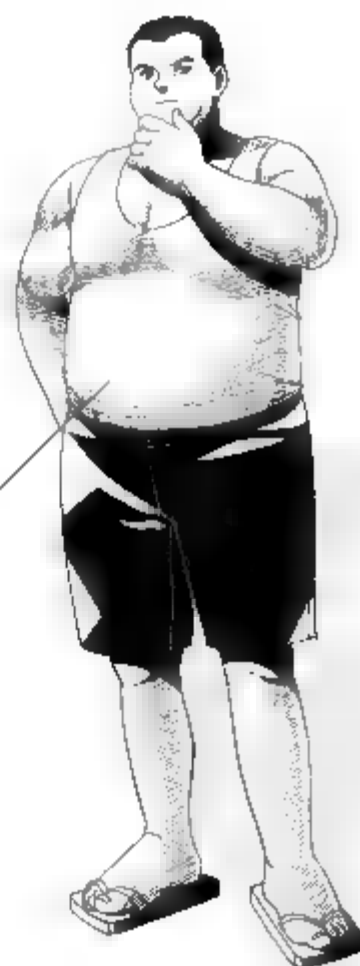
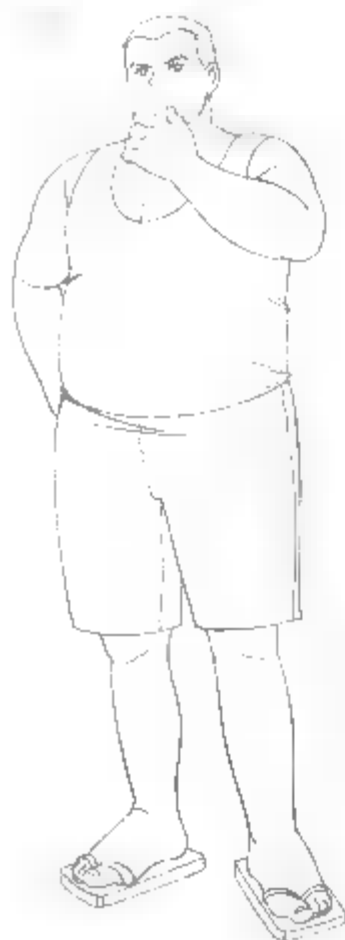
裤子的颜色和■子混成一片。

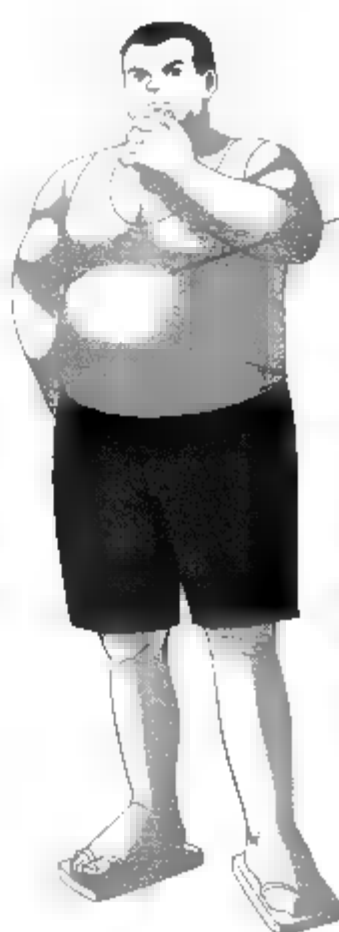
用白颜料修正、带出质感。

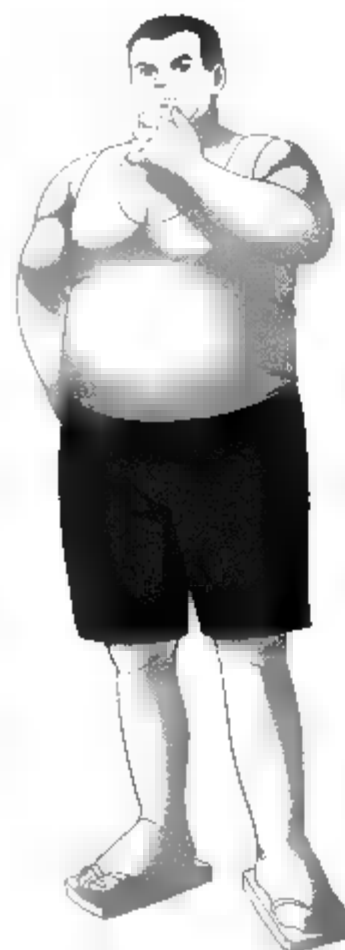
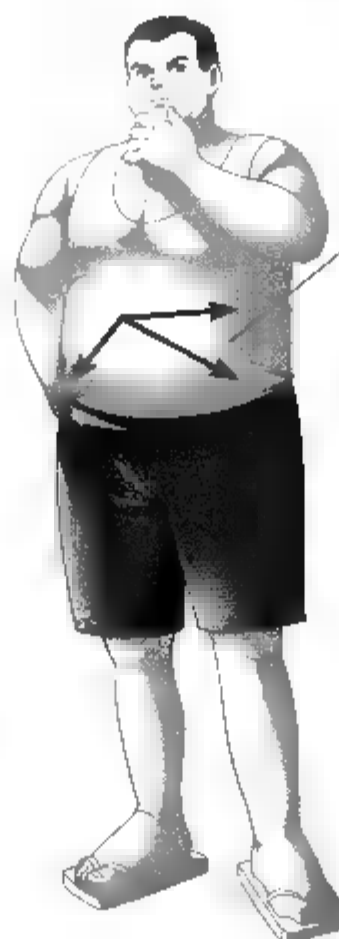
❸用涂■方式来表示人物服装的深色固有色，注意将深色固有色和黑色阴影用白颜料修正，可以带出裤子的质感。

❹用小圆笔排出角色的阴影。

用白色■■修正后轮廓显得柔■而有肉感。

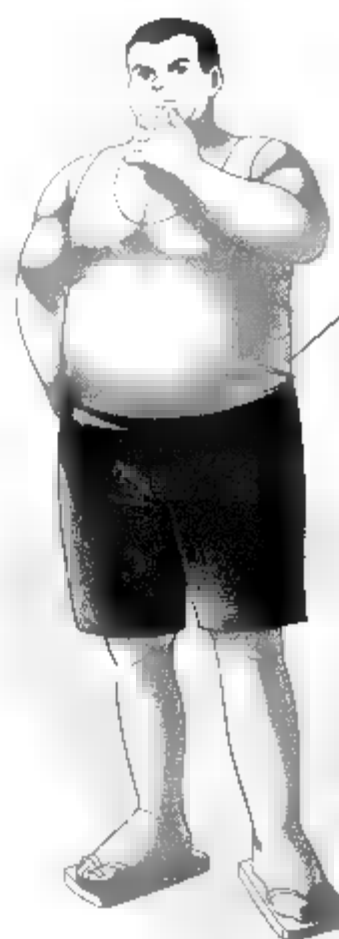
❺由于排线的边缘质感较硬，用白色颜料将其效果弱化。

反光

❻用白色颜■画出人物的反光。

❶我们使用[illegible]水笔的线稿来进行贴网，用网点来表现质感，所以大面积阴影的部位不用涂黑。

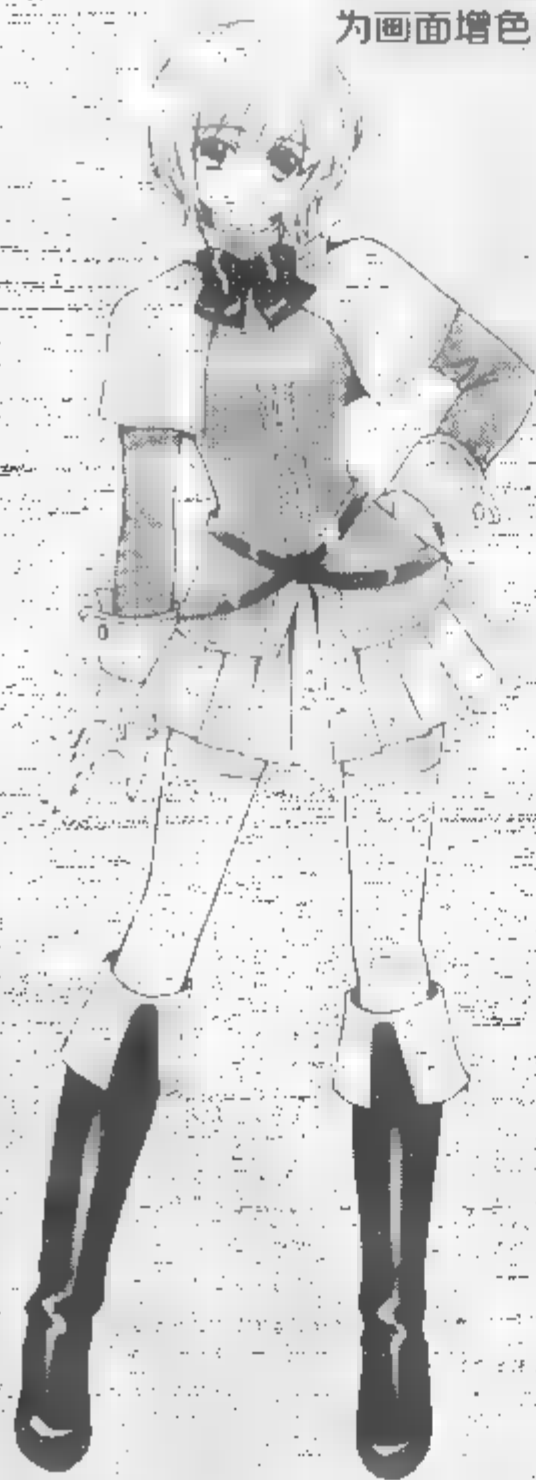
❷为了和阴影色调区分，先用较深的网点贴出人物服装和头发的固有色。

为体现肉感，阴影边缘以弧形为主。

❸用较淡的网点贴出人物的阴影部分，注意预计到下一步要采用刮网的方式，所以在贴网点时可以多贴一些，以方便下一步的操作。

❹为了体现肉感，在阴影的边缘用橡皮减淡尖锐的边缘，营造柔和的质感。

肚子上的褶皱以最高处为准，向四面放射状散开。

❺用刮网的方式刮出细小的衣物褶皱。

注意反光的亮度不能超过受光处的亮度。

❻用橡皮带出反光的效果，使整个画面显得更加立体有质感。

Chapter 3
服饰的质感表现

在整个画面中，服饰的质感最丰富多样，T恤衫、牛仔裤、制服……不同质感的服装能给人不同的直观视觉感受。丰富的质感能为画面增色不少。下面我们就来一起学习一下服饰的质感表现吧！

利用线条表现服饰的材料质感

通过用不同的线条进行描绘，能表现出不同服饰材料的质感。下面我们就一起来学习一下如何用线条来表现服饰的材料质感吧！

1.1 轻纱

轻纱是经常和女性一起出现的一种服饰材料，结婚用的婚纱、遮面用的面纱都是轻纱，轻纱的特点是轻而纤细。

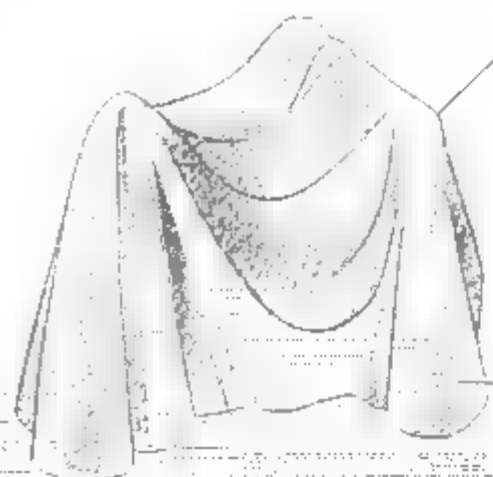
轻纱的表现方式

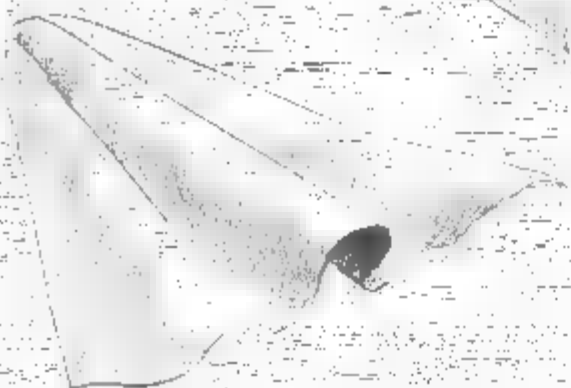
单层的轻纱面料非常轻薄，所以使用的线条也应该比较细。注意为了体现单层纱和叠起来的纱的不同质感，要使用粗细不同的线条进行描绘。

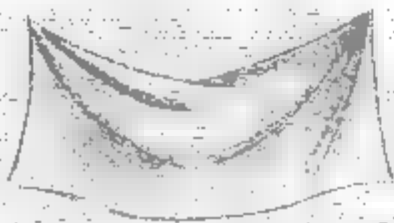
轻纱的张弛表现

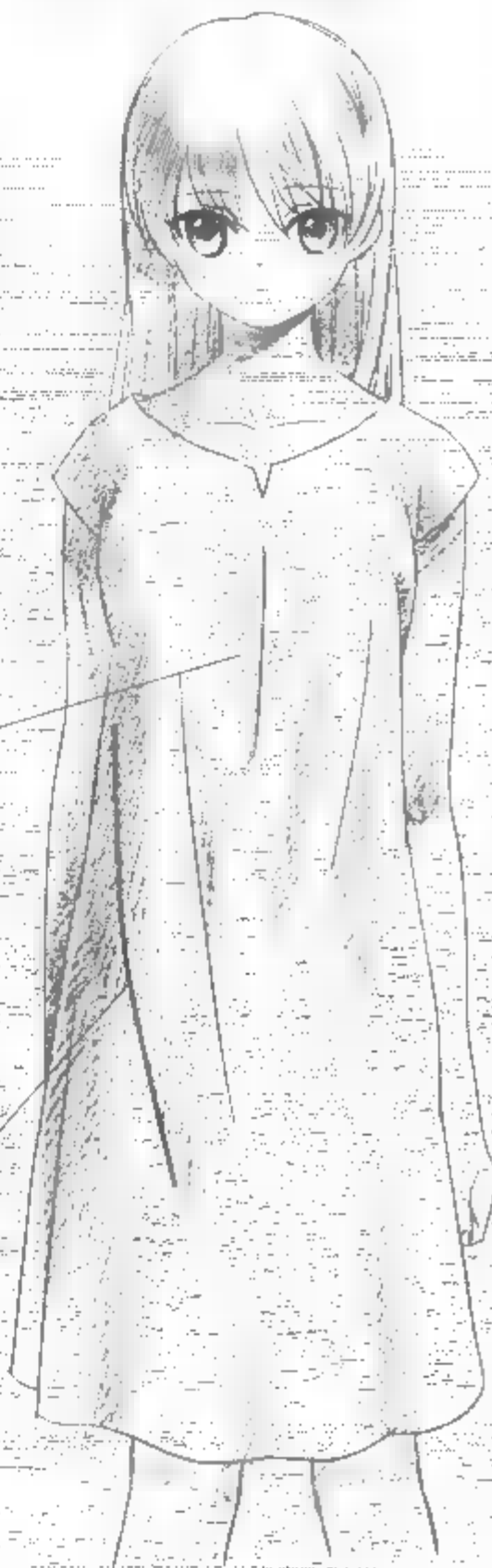
轻纱的质感

1.2 棉布

棉布通常是指用棉花纺织而成的面料，多用来制作时装、休闲装、内衣和衬衫，是最常见的面料。棉布较纱重一些，质量较中等。

布料的表现方式

单层的棉布质感较适中，有自身的重量，当一角挂起的时候，棉布以受力点为中心向外发散，并朝地面的方向展开，形成较粗的褶皱。

棉布褶皱的表现

由于要突出棉布硬中带柔的质感，褶皱可以绘制成管状。

棉布的柔软感

要表现更加柔软的棉布，可以采用手指涂抹排线的方式。

身体的轮廓

棉布的质感

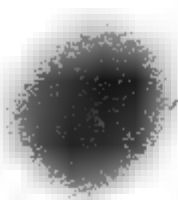
● 1.3 呢子面料

呢子面料通常出现在冬季服装中，材质较厚是呢子面料的特点，除此之外，呢子面料粗糙的质感，让它看起来很温暖。

呢子面料的[illegible]方式

呢子面料较厚，在人们的惯性思维中，深色的物体往往较重，所以我们可以采用较深的颜色来体现这种厚重感；边缘的线条画得稍微粗一些也能制造出呢子面料的效果。

身体的轮廓

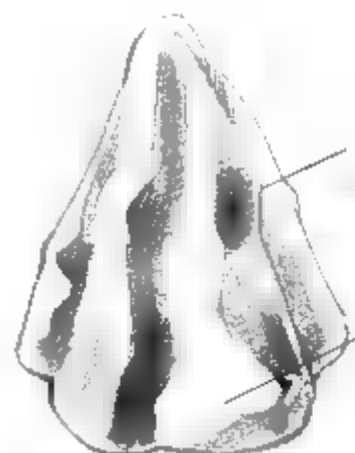
呢子[illegible]的[illegible]

用餐巾纸涂抹的方式可以制造出呢子面料的素材感。

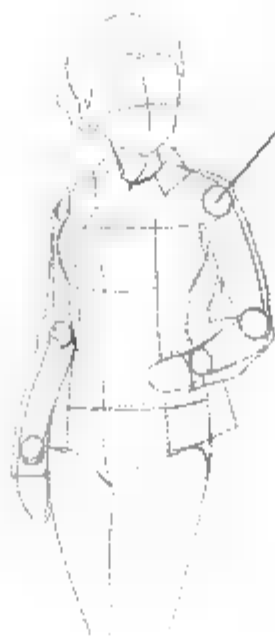
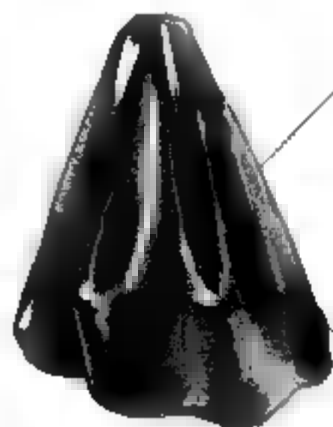
呢子面料的褶皱

呢子面料的褶皱呈筒状，比棉布的管状褶皱还要粗一些。另外，由于要体现一定的硬度，呢子面料上的阴影轮廓边缘过渡较少。

呢子面料的质感

● 1.4 真皮与皮革

皮衣的面料比较特殊，它不是纺织而成，而是整体成片剪裁得来的。皮衣的面料比较光滑、高光亮度适中。

真皮的表现方式

真皮的皮质相对较软、褶皱较粗。

身体的轮廓

人造皮革的表现方式

人造皮革较亮较光滑，在面料表面会形成较强的高光。

皮革的弹性

皮革有微弱的弹性和较好的延展性，在重叠皮革面料的时候，会形成半管状褶皱。

皮衣的[illegible]

● 1.5 毛

毛是一种较特殊的服饰材料，以皮为载体，表面覆盖着长短不同的毛。在绘制时不用画出每一根毛，只需要掌握毛的表现方式就能很好地用线条体现出毛的质感了。

皮毛的画法

较长的毛比较柔顺，可以使用较长且较轻的线条来表现。

长毛的表现方式

较长的毛比较有蓬松感，无论如何塑性都是以管状轮廓状态存在。

毛领子的轮廓

较短的毛有毛绒绒的感觉，可以使用较短且较重的线条来表现。

短毛的表现方式

用较密集的线条来表现毛团的立体感。

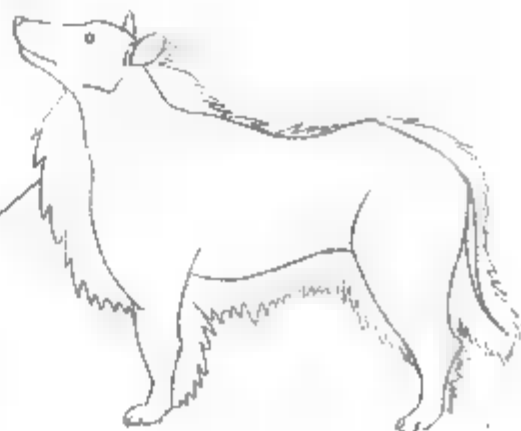
较长皮毛的质感

毛边的表现方式

帽子的毛边呈条状，通常采用较柔软的毛来制作帽子边缘的装饰性毛。适当采用较长的曲线，像绘制发梢一样，画出毛边。

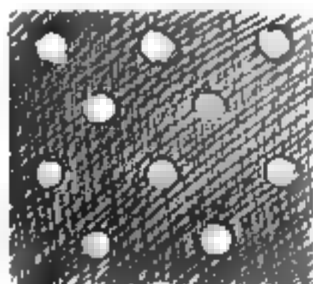
较短皮毛的质感

较短的皮毛通常具有很强的可塑性，能跟随皮的弯曲塑造出各种形状，短毛帽子的外形轮廓更接近于皮的形状。

脸部的毛较短，眼皮和耳朵里面没有毛。
短毛动物的毛层次较少，看起来比较稀疏。
短毛动物的毛相对较硬，用较短的线条排列，体现出[illegible]皮层的短毛质感。
皮毛外边缘的轮廓离身体的轮廓较近。
腿[illegible]的一些非常短的毛，用[illegible]直线表现。
短毛动物的质感
短毛动物的轮廓
皮毛外边缘的轮廓离身体的轮廓较远。
长毛动物的轮廓
长毛动物的毛层次较多，层层相叠，产生蓬松的感觉。
毛的线条用较柔顺的曲线表现。
长毛动物的毛相对较长，而且毛质较软用较长的线条排列，体[illegible]出长毛蓬松的质感。
长毛动物的质感

2 增加服饰的可观赏性

如果布料只有阴影的话，在可观赏性上会大打折扣。我们在绘制服饰的时候，可以通过添加花纹或者花边，用一些装饰性的元素为布料增加更多的可观赏性，让服装显得更漂亮更耐看。

2.1 给布料增加花纹和花边

布料的花纹能起到很好的装饰作用，使整个人物丰富起来。

波点花纹　　小碎花花纹

服饰上的花纹多种多样，为了增加整个人物的可观赏性，还可以引入不同的花纹效果。

大花朵的花纹丰富了整个画面，增加了可观赏性。

花纹的可观赏性

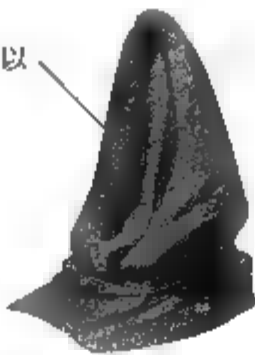
一件朴素的衣服加上花边后，观赏性大大增加。

花边的可观赏性

除了衣服面料本身的花纹外，还可以通过添加花边这种立体的花纹的方式来增加衣服的可观赏性。

花边的平面展开图

当有褶皱的时候，花纹应该按照褶皱波动的方向绘制，而不应按照平面排列的方式绘制。

褶皱对花纹的影响

● 2.3 服饰的漫画质感表现

通常人物的服饰不会只由一种材质构成，下面我们就通过实际例子来学习一下服饰的漫画质感表现吧。

用铅笔绘制草图样稿

注意衣服轮廓线一定在身体轮廓线之外。

布制的披肩线条柔软。

紧身的呢子衣服线条较硬。

先画出布的褶皱阴影。

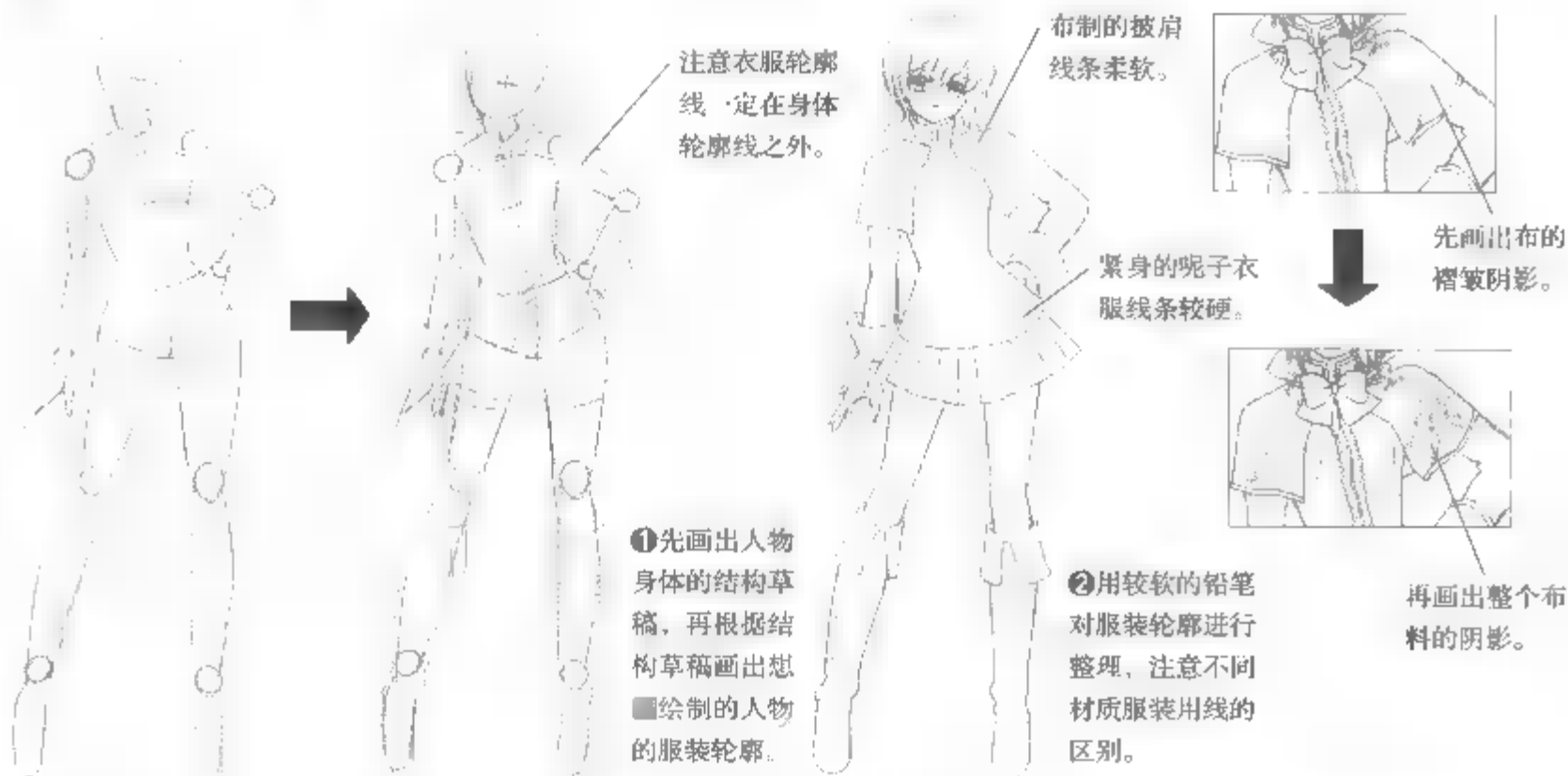
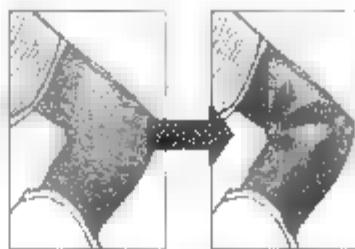
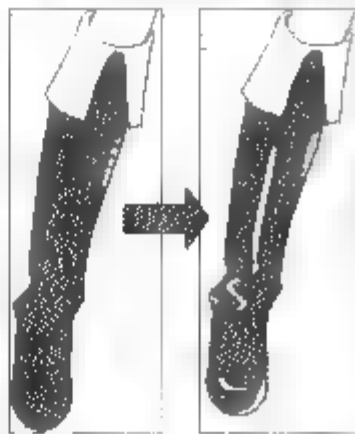
再画出整个布料的阴影。

❶先画出人物身体的结构草稿，再根据结构草稿画出想■绘制的人物的服装轮廓。

❷用较软的铅笔对服装轮廓进行整理，注意不同材质服装用线的区别。

少量褶皱，为表现质感时提■褶皱走向。

❸画出衣服上的装饰小部件，让衣服更有层次感。为了方便下一步工作，我们用橡皮擦掉初稿部分的多余线条。

❹为衣服上色。用细铅笔画出阴影部分，并用橡皮减淡高光部分。

提示：

可以用纸擦出衣服的呢子面料质感，然后用橡皮涂抹出高光。

表现皮靴可以先用铅笔涂黑，然后用橡皮的尖角擦出反光■分的色调。

❺用反复涂抹的方法将鞋子和■带画成颜色较深的人造皮革质感。

高光在凸起方向产生。

先画出丝袜淡淡的阴影

加深有明显凸起的膝盖部分的阴影

加深凹陷部分的阴影，使自然留白的部分产生凸起的质感

❻画出靴皮的质感，注意靴皮的高光线变化较多，呈弯曲状态

❼画出丝袜的质感。为了体现丝袜的质感，排线间可以稍微有一点间距，并且沿着大腿的纬度方向排列

❽为人物加上投影，铅笔效果图的绘制工作便完成了

用蘸水笔描线

描线时可以根据自己的习惯来选择描线的先后顺序

可以用排线的方式表现瞳孔

发线可以通过改变下笔的力度来表现质感

根据需要线条的连接处可以使用加粗的方式来表现

❶在已经画好的铅笔草图上覆盖一张描图纸，通过透写台可以看到描图纸下面的草图，用蘸水笔将铅笔草图转描到描图纸上

❷人物的主线和细节线全部描绘完后，用蘸水笔给人物描线的工作就算完成了

黑色网点低状态下的靴子只有外形，没有细节。

用反白网点纸在靴子上贴出高光，高光处最亮的地方可以用白色颜料来绘制。

❶根据贴网点要先从面积大的地方开始贴起这一原则，先给人物身上面积最大的衣服贴网。

❷用黑色网点纸贴人物脖子处的蝴蝶结，然后用白色颜料处理蝴蝶结的高光。人物的腰带和靴子使用深色网点来处理。

网点的边缘采用刮网的方式来处理。

根据光源的方向为人物的头发和面部贴阴影部分的网点。

❸在贴完第一层大面积网点之后选择色调淡一些的网点为人物粘贴阴影。粘贴阴影网点的时候要注意光源的方向和光线照射在人物身上所产生的投影效果。

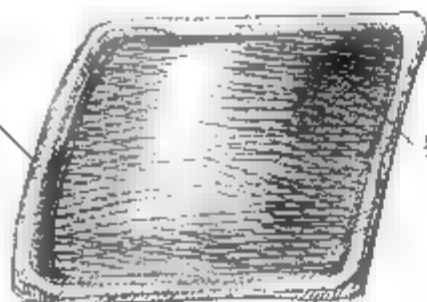
❹将贴好的网点进行虚边处理。可以采用美工刀刮网的方式将网点边缘原本平直的边界刮出模糊的渐变效果。整个人物的贴网工作就基本完成了。

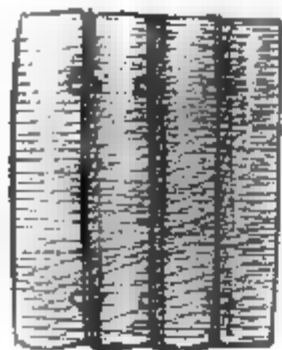
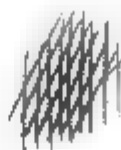
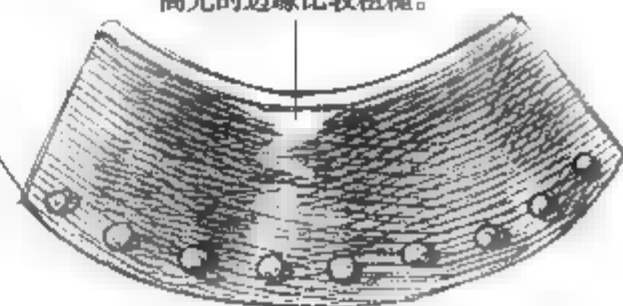
3 绘制盔甲

盔甲起着保护人物的作用，在战争中通常高级将领才穿着材料较为坚硬的盔甲，而普通士兵则只能穿着一些较软的材料。

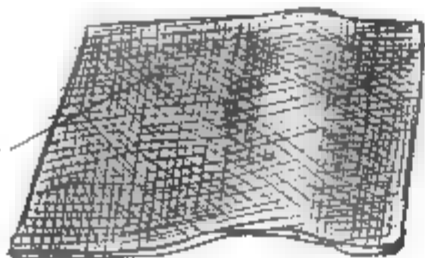
● 3.1 盔甲的材质

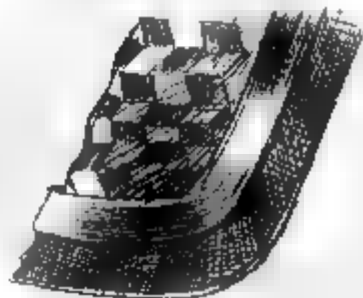
盔甲的材质和形态有很多，有些起着主要构成部件的作用，有些只起连接作用，主要的材料是金属，但如果全是金属的话盔甲会很重，所以在一些需要灵活运动又不是要害的部位，会使用相对较软的材料。

皮质材料

皮质的材质特点

用作盔甲的皮质较厚，与服装轻薄的单层皮不同，有时还可能是多层皮叠在一起构成的，边缘有厚重的压边。

皮质材质的使用

皮质盔甲的绘制方式

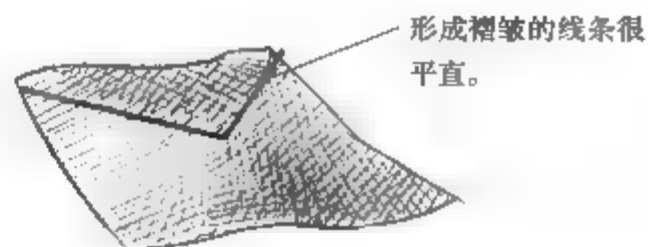
皮质材料的表面比较粗糙，有其独特的机理质感，可以用菱形排线的方式来表现。皮质的高光比较粗糙，明暗对比并不是太强烈。

厚布材料

厚布的材质特点

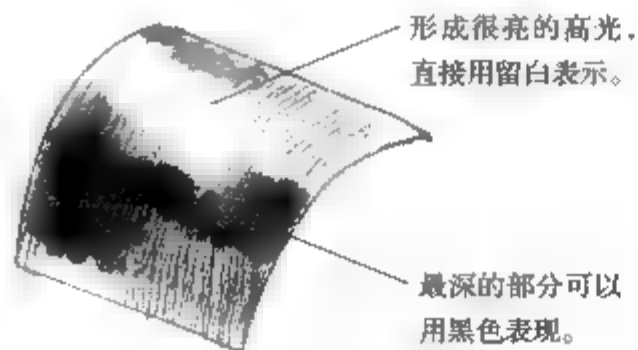
厚布是很多层布叠在一起形成的，弯曲性较差，可以用交叉排线的方式来表现布的纺织感。

厚布与金属的连接

当厚布与金属连接的时候，可以用少量褶皱表现出金属与厚布之间的硬度差异。

厚布的使用部位

厚布褶皱的表现

厚布由于自身较厚，不容易形成折叠的褶皱，通常都是以表面微微的起伏来表现褶皱。

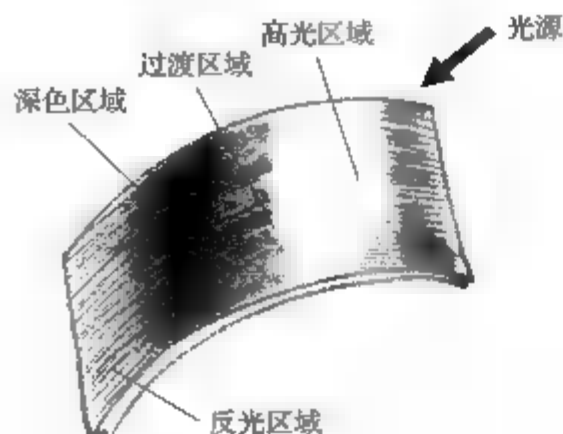
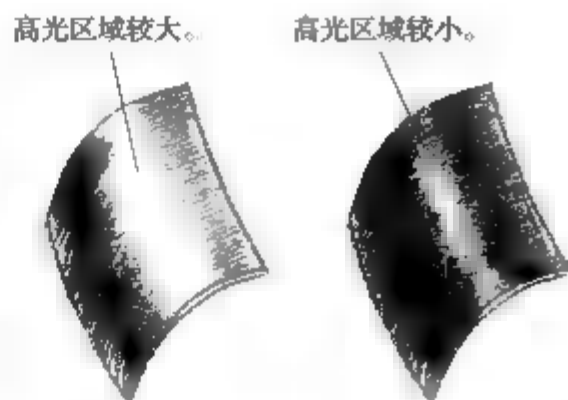
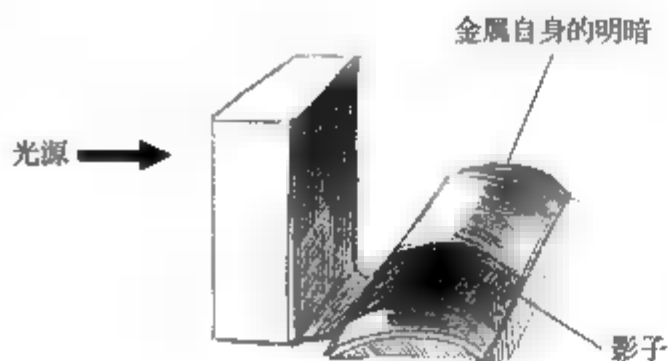
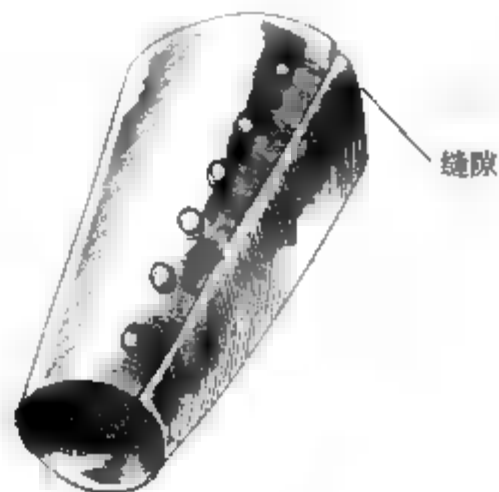
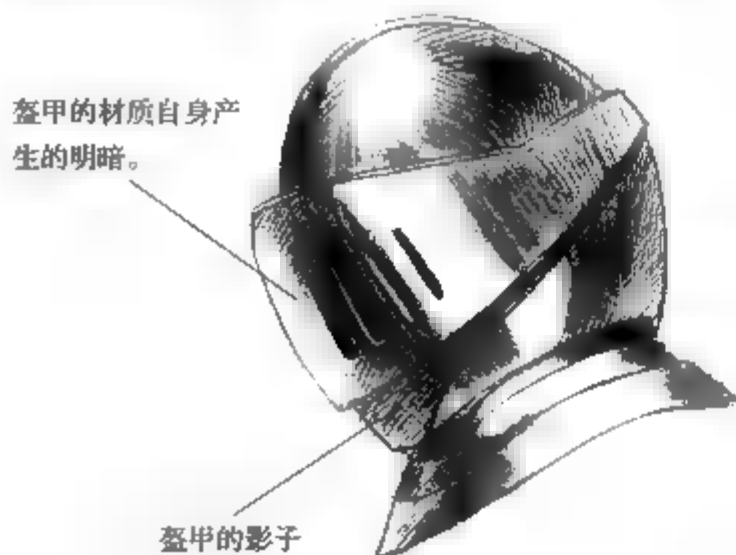
金属材料

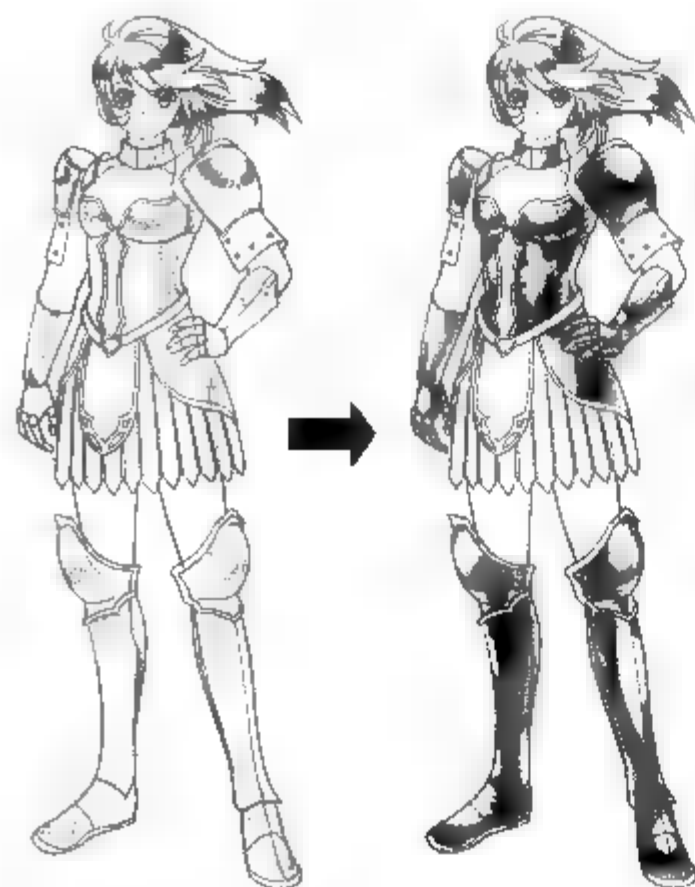
金属材质的特点

金属材质是靠明暗对比度来体现质感的，所以金属的高光和深色部位一定要反差很大。

盔甲中多种材质的混合应用

盔甲可以采用多种材质结合的方式来增加可观赏性。

金属盔甲的绘制方式

金属是最有防御性的材料，因此在有条件的情况下，通常都会大面积采用金属来制作盔甲。绘制盔甲的时候要注意分清受光和反光的不同，用明暗对比来体现金属的光泽。

● 3.3 盔甲的漫画质感表现

盔甲主要由金属构成，还有其他辅助材料，下面我们就来通过实例学习一下盔甲的漫画质感表现吧。

❹绘制出盔甲分的大致属质感。画这一步的时候要考虑整体光感，可以先不拘泥小细节。

以菱形排线表现皮革的粗糙。

加深凹处的色调。

用橡皮轻轻擦淡凸出部分的高光。

❺画出皮革的质感，注意皮革的高光处较灰。

用最深的黑色涂黑人造革部分，这样能反衬出盔甲的亮度。

条状高光

灰色反光

■由于盔甲和皮革色调都较灰，为了让整个画面看上去比较协调，我们采用黑色的人造革画出盔甲的内衬并添加影子。

厚布部分装饰性很强。

用蘸水笔描线

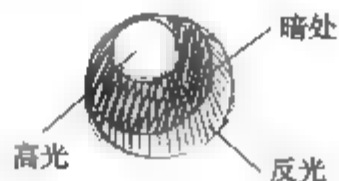
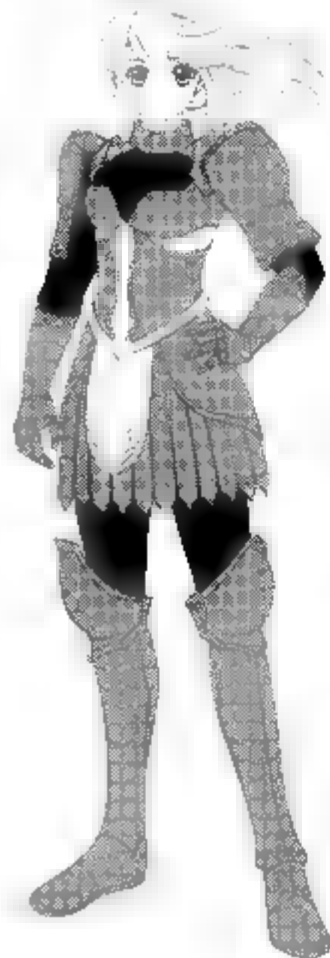
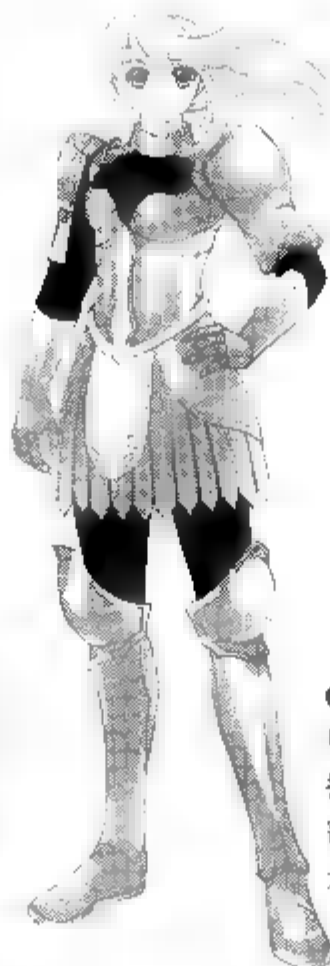
❶从头发开始描线，为了表现头发的细软质感，线条的粗细变化不宜过大。

❷用叠线和排线的方式描绘眼睛等需要被特别强调的地方。

在人物主线之内用于表现人物细节的线条称为细节线。

起到塑造人物形体作用的线条称为人物主线。

❸根据铅笔线画出的草图效果区分人物主线和细节线的关系。

■人物主线和细节线全部描绘完后，用较粗的笔或毛笔将人物身上需要涂黑的地方涂黑。用蘸水笔给人物描线的工作就完成了。

■根据贴网点要先从大面积的地方开始贴起这一原则，先对人物的盔甲进行贴网处理。

❷用美工刀将盔甲的高光部分直接切割出来，切割的时候要注意光源的方向。

■对前一步已经处理好的高光部分进行虚化处理。注意表现盔甲的光源直射效■和反光效果。

盔甲下方的位置用颜色较深的网点处理。

❹用叠网的方式为人物的盔甲粘贴第二层网点。第二层网点同样要对边缘进行刮网处理。

■根据光源的方向为人物的头部贴阴影。贴人物的面部时要注意不要使用网目过大的网点。

❻用美工刀将网点的边缘部分刮成渐变状态，以表现人物面部的柔和阴影。

❼使用反白网点处■人物盔甲外的其他被黑色衣服包裹的位置。用白色颜料点出高光处■亮的部分。再对人物整体进行细节处理，整个人物的贴网部分就完成了。

Chapter 4

运动状态下人物的整体质感表现

人物的动作是漫画中不可或缺的绘制要素，动态要素的加入可以让角色更生动。下面我们就一起来学习一下人物运动状态下的整体质感表现吧！

1 利用线条表现人体的运动状态

线条能辅助表现人体运动的状态，线条的密度和方向能衬托出画面的状态，能让静止的画面也显得有动感。

1.1 利用平行速度线来表现人物的行走和奔跑

如果要画出角色行走或奔跑的动作，需要用到漫画中的速度线来辅助表现人物的动感。下面我们一起来学习一下如何用平行速度线来表现人物的行走和奔跑吧！

行走的表现

平行速度线产生运动感

在为一个静止的小车添加上速度线之后，小车便产生了水平运动的感觉，这就是漫画中表现水平运动的方式。

行走的表现方式

正常行走时，运动变化不是十分明显，可以采用少量的短直线来表现此时的状态。

当角色处于情绪低落状态的时候，走路也比较蹒跚缓慢，可以用水平方向的单条曲线来表现这种跌跌撞撞的状态。

缓慢行走的表现方式

用稀疏的短线表示行走的速度感

我们采用稀疏的短线来表现行走的速度并将其控制在较慢的状态下。

如要表现竞走的人物时，可以用较短但是较稀疏的线条来表现速度感。

竞走的速度不如跑步的速度快，所以速度线应该稀疏一些，线条长度也应尽量短一些。

注意竞走时人的腿是绷直的，如果膝盖弯曲，看上去会像跑步。

速度线均位于与运动方向相反的一侧。

快速行走的人体结构

快速行走的表现方式

奔跑的表现

速度线比走路时更加密集。

当角色缓慢奔跑的时候，可以用较短但是较密集的线条来表现这种慢跑的速度感。

采用密集的短线来区分慢跑与快速行走之间的差异。

用密集的短线表示慢跑的速度感

为了表现是慢跑，线条的长度应该短一些。

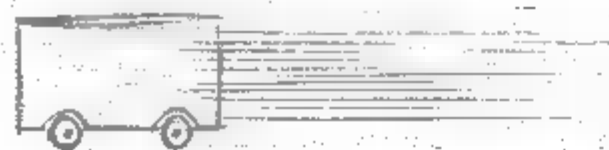
跑动时，即使是慢跑，膝盖也应该有些弯曲。

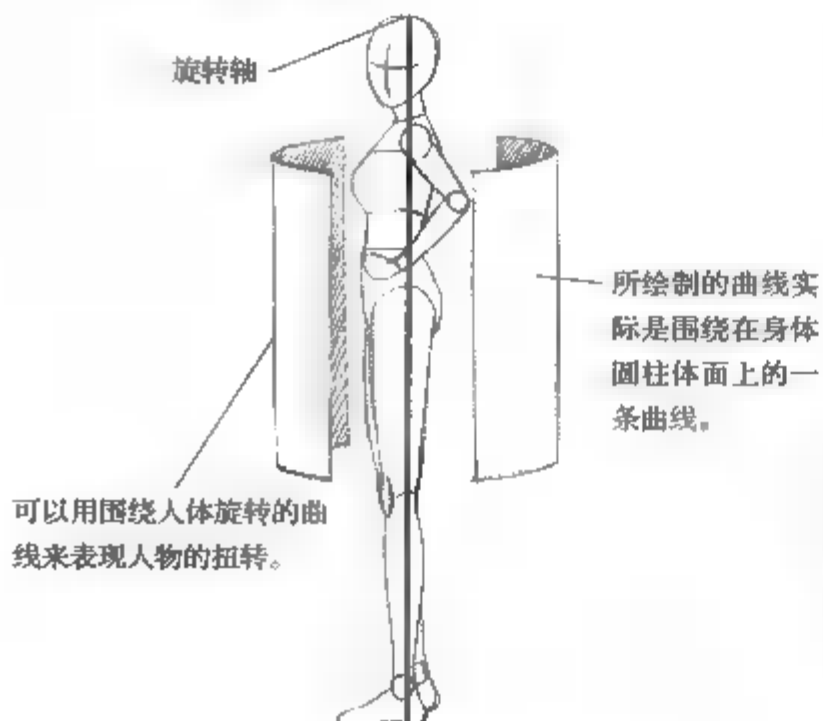
手臂的摆动幅度也大于走路时的摆动幅度。

两条分开的腿都有各自的速度线。

慢跑的表现方式

慢跑的人体结构

当角色快速奔跑的时候，可以用较长而且较密集的线条来表现这种奔跑的速度感。
身体前倾，表示用力向前奔跑。
手臂蜷曲得比较厉害，摆动幅度也较大。
双腿的膝盖都处于弯曲状态。
速度线又密集又长，表现出奔跑时的速度感。
快速奔跑的人体结构
快速奔跑的表现方式
用长而密集的速度线表现快速奔跑的速度感。
用密集的长线表示快速奔跑的速度感
由于抬腿，身体向一侧弯曲。
与抬腿相反一侧的手臂高高抬起。
腿部一前一后抬起。
当人物奔跑时，正面由于透视的原因，水平线转化为了放射线。
速度线是以角色为中心的放射线。
正面奔跑的人体结构
正面奔跑的表现方式

● 1.3 利用曲线表现人物的扭转

当人物扭转的时候，我们不采用直线，而采用一些围绕人体旋转的曲线来表现，下面我们就来一起学习一下如何利用曲线表现人物的扭转吧！

扭转曲线的画法

手部的摆动产生曲线

小幅度扭转的表现方式

人物小幅度转身的时候，可以选择用单股较短的曲线来表现这种轻微转动的感觉，此时曲线离人体较近。

大幅度扭转的表现方式

人物大幅度转身的时候，可以选择用多股较长的曲线来表现这种较大幅度转动的感觉，这时曲线离人体较远。

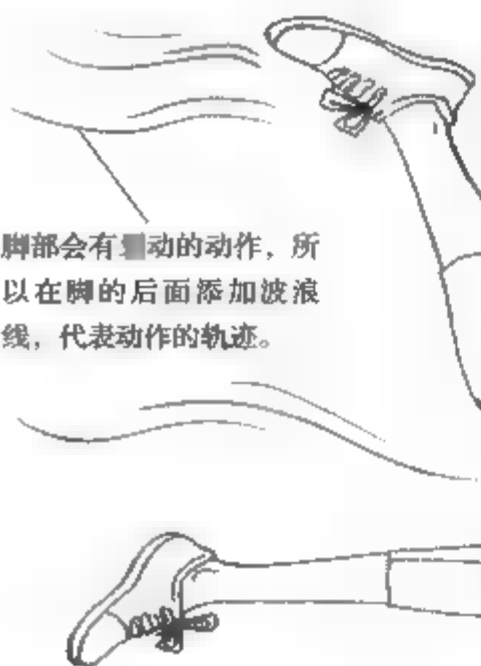
头发的飘动方向也能间接
暗示人物转动的方向。
可以适当添加一些次要的
曲线来表示手臂的转动。
由于腰是旋转时候的中心，
是带动转动的部位，所以曲
线 在腰附近的位置。
部也以身体的中心为轴转动，
可以添加一些次要的曲线。
地扭转的 方式
表现大幅度旋转动感的方式
可以将要表现的物体想象为一个拴在
绳子上的围绕一点旋转的小球，所要
画出的速度线即是运动轨迹线。
大 扭转的人体结构
绘制转动较大的扭转动作，如滑冰运
动员 大圈动作时，可以用一条较大
的弧线来表现。
绘制原 打转的扭转方式，如
绘制滑冰运动员的原地快速转
动时，可以用多个圆圈来表示
转动的效果。多个圆圈的叠加
可以加强转动的强度。
由于身体的舒展
显得比较小。
扭转的人体结
弧线的位置始终位于
身体最用力的地方。
大幅度扭转运动是由腿部发力的，
所以应该将弧线画在腿的位
大 扭转的表现方式

■ 1.4 利用短线条表现人物的漂浮

漂浮的状态可以是人物的任何动作状态，只要在这种状态下加上适当的短线，就能表现出漂浮的感觉。

坐在地面上的状态

漂浮在空中的状态

同样的一个动作，添加上短线以后会有漂浮在空中的感觉。围绕人物的周围适当添加一些短线，能减少人物的稳定感，从而产生漂浮感。

人物在空中移动的状态

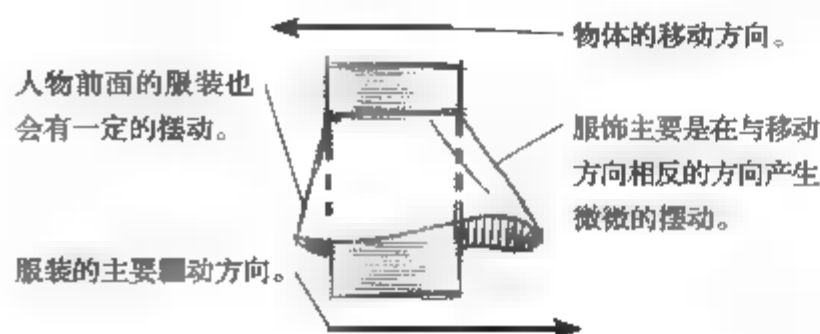
除了静止的漂浮状态外，还有一些在空中缓慢游走的移动状态，可以想象人物处于没有重力的太空中，一边漂浮一边游走。在人物附近添加一些波浪线来表现这种游走状态。

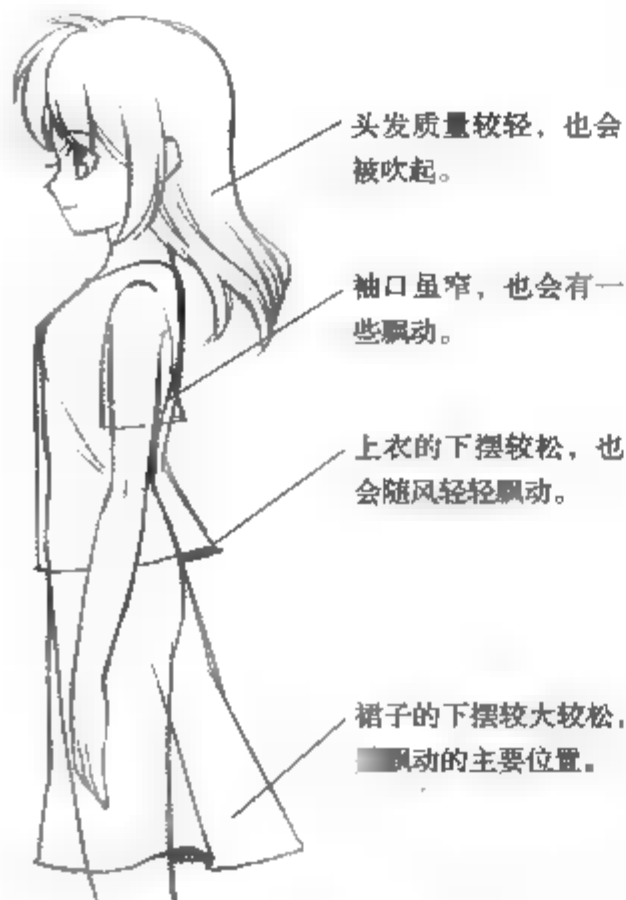
漂浮在空中移动的人体结构

2 运动状态下的服装质感表现

除了可以用速度线表现人物的运动状态外，我们还可以通过服装以及头发这些质量较轻的物质的漂浮状态来展示人物的运动。

2.1 行走时衣角会跟随动作微微摆动

在行走的时候衣服会随着行走的动作摆动，我们可以通过描绘这种服装的摆动来暗示行走的状态。

行走时服装的摆动方式

行走的时候，人物向前移动，空气向后流动干扰人物的前行，从而产生了服装的轻微摆动。

服装的主要摆动位置

服饰的腰部位置通常是固定的，上衣或裙子下摆，没有被束缚的位置都是飘动的主要位置。

行走时服饰的摆动状态

人物行走的时候，通常只有很小的部分服装会飘起，裙子周围的空气流动比较明显，所以前后都会有一定的摆动。

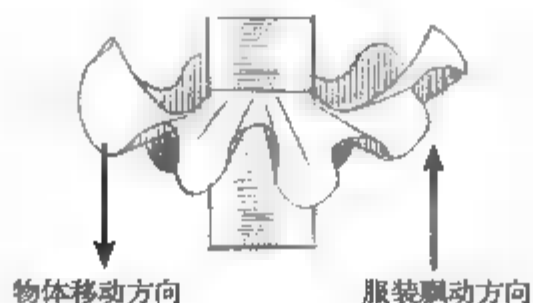
2.2 奔跑时衣服会向后飞起

奔跑的时候衣服会随着空气的干扰向后飞起，摆动的幅度比走路时候大，通过服饰向后的拉伸给画面带来动感。

■ 2.3 根据跳跃方向的不同衣服会有不同的状态

跳跃的时候，根据跳跃方向的不同，衣服的飘动状态也会发生改变，下面我们就一起来学习一下如何根据跳跃的方向绘制出不同的衣服状态吧！

向上跳跃时的状态

物体在做向上跳跃运动时，较轻的服装部分会顺着风向向后飞起。

向下跳跃时的状态

物体在做向下跳跃运动时，较轻的服装部分会由于气流，形成散开的形状。

画出布料的飘动感

与向上运动时布料运动方向呈直线状态不同，向下运动时，可以用曲线型的飘动方式来表现受空气干扰时布料的状态。

向上跳起时的服装状态

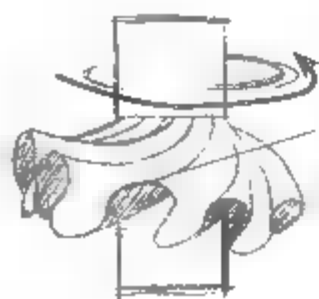
人物在做向上高高跳起动作时，裙摆和上衣的飘动走势都向着下方。

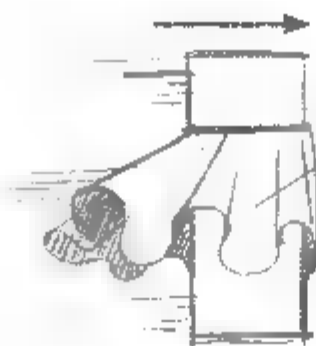
从上向下跳时的服装状态

当角色从上向下跳的时候，裙摆会随着自下而上的空气气流方向，向上飘起。

头发受空气影响向上漂浮。
当跳下的方向有一定斜度的时候，服装的摆动方向也会发生变化，但总是与跳下方向相反。
跳跃的运动轨迹
服装受空气干扰，向上飞起。
脖子上的飘带也是向上散开的。
紧绷部分的衣服不会受到空气影响发生摆动。
当纵身跳下时，如跳水运动员做跳水动作，服装的飘摆方向与上身身体的活动方向无关，只与运动方向有关。
由于重力的原因，跳下方向及运动方向均是垂直向下的。
裙摆向上飘动并散开。
角色的跳下方向。
裙摆散开方向
身体方向
跳水时人物在空中停留的时间较长，头发呈完全飘动状态。
裙摆向上飞起。
纵身跳下时服装的状态

■ 2.4 旋转时服饰会跟随人体转动的方向转动

人物转身的时候，身体做旋转运动，衣服也会随着身体的运动产生转动，这些转动都体现在褶皱上。

布料转动时的状态

当做旋转运动时，物体带动布料运动，布料会产生曲线褶皱。

布料飘动时的状态

当做飘动运动时，物体带动布料产生直线褶皱。

用褶皱表现旋转的方向

转时裙摆的状态

当角色轻轻转动一个很小的角度时，裙摆会做旋转运动，不过幅度较小，裙摆褶皱间间隔也较小，裙摆没有完全张开。

转圈时裙摆的状态

当角色转动整圈的时候，裙摆会做较大的旋转运动，褶皱张开，间隔较大，裙摆也散开，轮廓离身体较远。

裙摆旋转的方向与
运动方向相反。
侧体旋转时转动部分服装的轮廓
由于间用力旋转、
裙子部分高高飞起。
裙摆旋转，形成
横向的褶皱。
侧体旋转时的状态
角色有时候会做侧身的旋转，如打网球的时候，身体处于水平状态，手臂带动身体发生旋转，这时衣摆由于突然的运动，会在侧身的方向产生褶皱。
与身体接触的一产生
较强的拉伸型褶皱。
当人物身一些
较长的衣物时裙
摆的一部分处于
地面，一部分
身体旋转，因此
会产生较强的螺
旋形褶皱。
转动时，身体只带动裙子
上面部分产生曲线褶皱。
裙子没有被身体
带动的部分，依
然处于垂直向下
的自然状态。
裙摆的收口部分被地面撑
起，没有处于漂浮状态。
裙摆形成螺旋形褶皱。
身着长裙时转动部分服装的轮廓
身着长裙转动时的服装状态

2.5 飞翔时服饰根据风向产生变化

在空中飞翔的时候，服饰的飘动方向往往受多方面影响，方向是首要因素，其次还应该考虑气流的影响。

快速飞行时服装的轮廓

快速飞行时的服装状态

帽子受到气流的影响，向后飞起，这样画不仅能表现角色运动的方向、还能给画面增加一些活力。

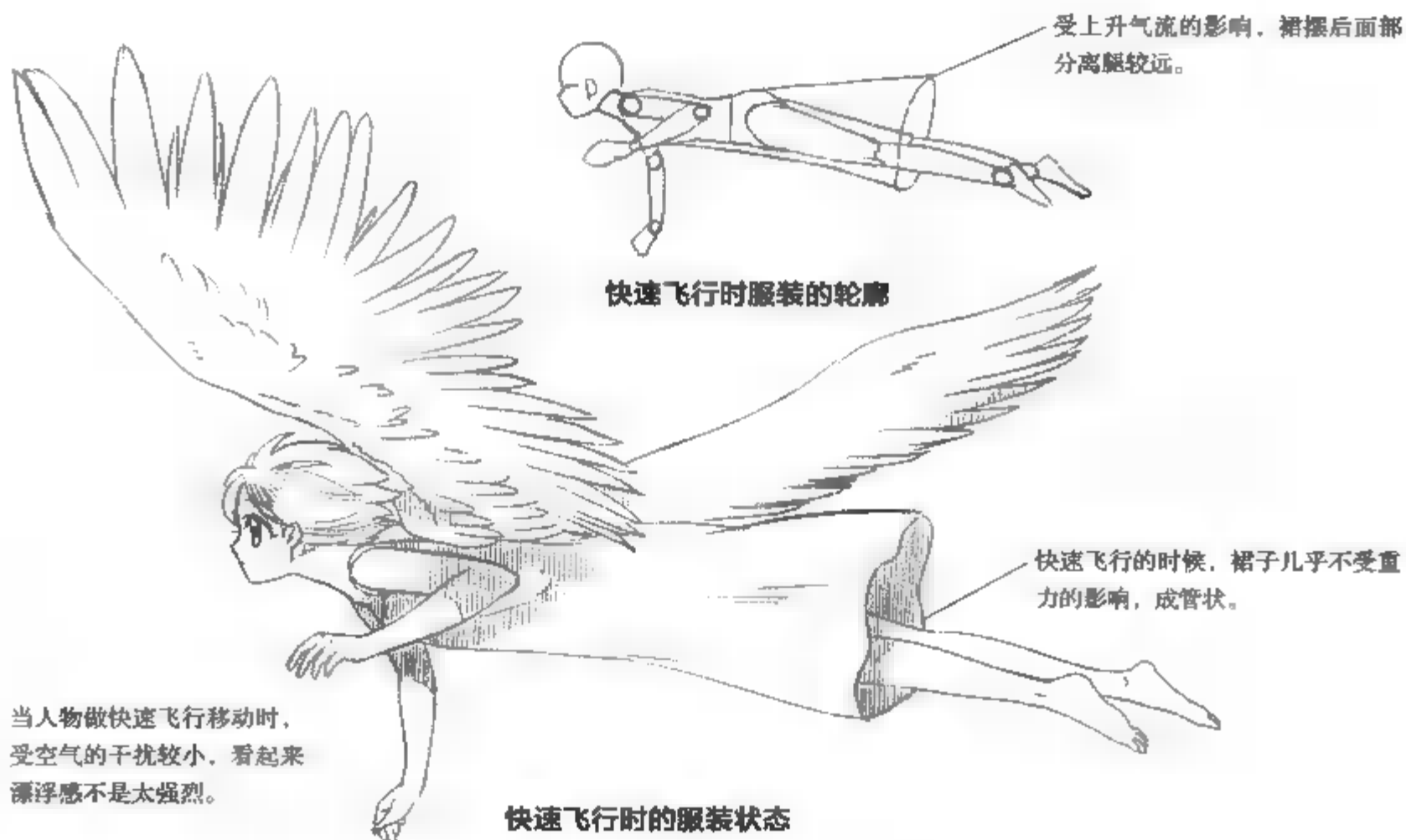
向下飞翔移动的时候，裙摆会夸张地漂浮起来、但不会全部向上方飞起。利用这种微妙的漂浮感来营造空中飞翔的氛围。

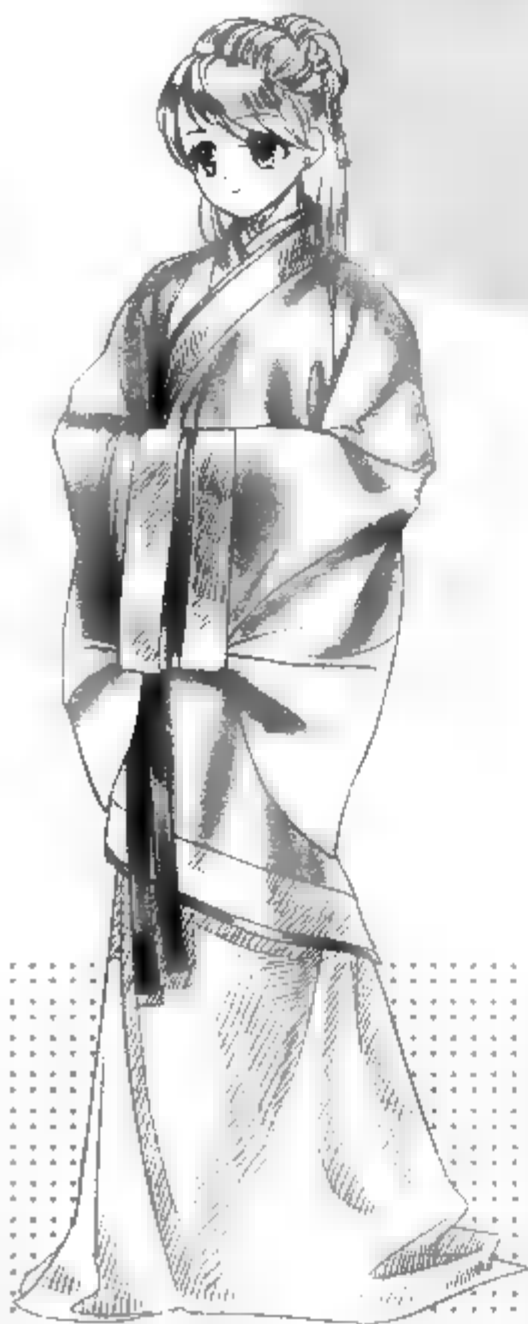
飞翔扫帚本身较硬，不受空气干扰。

由于空气的多重干扰，裙摆呈放射线型散开状态。

浅色裙边和深色裙边之间有一定的距离，加强了浮空的感觉。

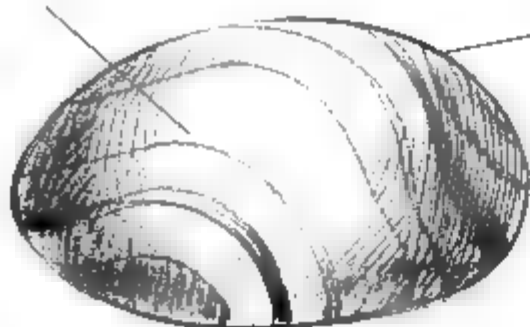
向下飞行时的服装状态

[illegible]下飞行时服装的轮廓

Chapter 5
物品的质感表现

在漫画中，很多物品也需要表现出质感，从而体现其真实感。灵活运用铅笔的各种表现方式绘制这些物品，能带来更好的画面效果。下面我们就一起来学习一下物品的质感表现吧！

石质

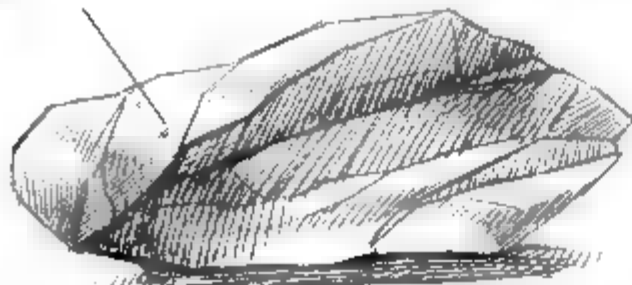
石头给人的感觉较为硬朗，因此在绘制石头的时候要注意表现其坚硬的轮廓，下面我们就来一起学习一下如何绘制石头的质感吧！

● 1.1 表现石头的外形构造

石头的外形构造比较多样，但是无论怎样变化，石头坚硬的质感是不能改变的。

光滑的鹅卵石

鹅卵石较为光滑，表面经过长时间的河水冲刷，线条的曲线都非常规范。

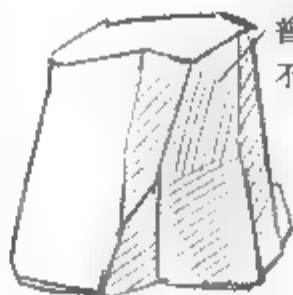
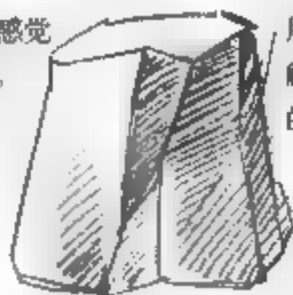
光滑的鹅卵石

鹅卵石的轮廓很圆润光滑，当加入厚重的阴影后，石头较重的质感就体现出来了。

坚硬的岩石

岩石没有经过某一定向力量的雕琢，呈较自然的状态，这种自然的状态决定了岩石表面的不规则性。

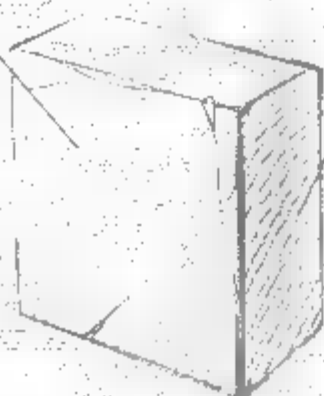
裂纹决定石头的质感

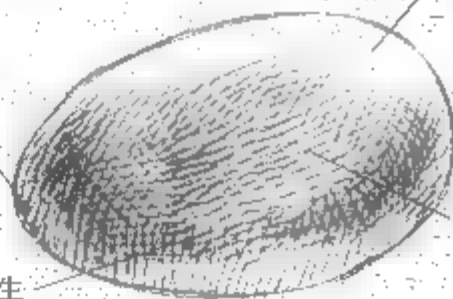
石头上的线条并不是毫无章法的，在画线条的时候要有石头面与面之间转换的意识。

石头粗糙感的表现方式

石头阴影线[illegible]的[illegible]力度

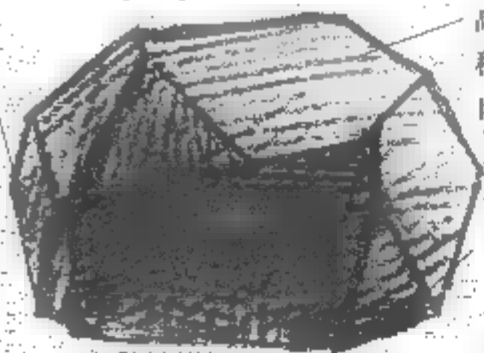
注意石头阴影面的重量感，需要采用较软的铅笔画出较重的阴影。

1.2 石头的色调变化

石头自身的颜色有很多种，自然界中大部分石头呈灰色，但也存在浅色调或深色调的石头，如大理石等。下面我们就来一起学习一下如何绘制这些石头的色调变化吧！

浅色石头的表现方式

绘制浅色石头时，用线注意要轻，尽量不要叠多层排线。

灰色石头的表现方式

绘制灰色石头时，注意黑白灰三个色调的控制，要画出大面积固有色的灰调。

浅色石头高光部分直接留白处理。

高光部分面积较均匀，且为灰调。

阴影部分的色调接近于黑色。

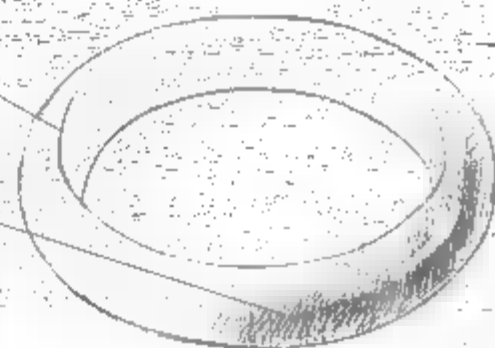
深色石头的表现方式

绘制深色石头时，可以用较软的铅笔，用粗犷的线条来表现其深色调。

石头的光泽改变色调

一些特殊的石头由于反光强烈，不一定能直接反应自身的固有色，更多的是表现其光泽感。

自然岩石色调的固定性

自然界中的岩石有其固有的灰调，如果画为浅色或深色调，会略显奇怪。

混合色调的表现方式

有时一块石头会有两种不同的颜色，如翡翠等。石头中不同的金属含量使一块石头呈现不同的两种或多种颜色。

● 1.3 与角色有关的石质道具表现

石头和人的生活息息相关，除了原始时代的石器工具外，一些珍贵稀少的石头也被精心打磨，大量应用于装饰中。

高光部分

固有色部分

反光部分

一些光泽性较好的石头，被精心加工后做成装饰品。

具装饰性的宝石项链

石头的装饰性作用

石头一端尖锐，用于攻击猎物。

打猎用的石头工具

这种经过打磨的岩石，带攻击性的一端显得比较尖锐。

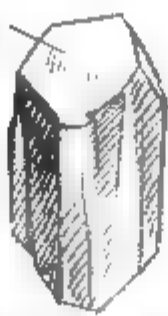
用绳子绑在木棍上，可以攻击较大型的猎物。

石头的非装饰性作用

在原始时期的人类会将一些岩石打磨尖锐，在打猎的时候使用。

装饰性强的石头都是光泽性较好的。

为了展现更好的光泽，石头通常都经过精心打磨。

不会特意精细打磨表面。

非装饰性的石头都是坚硬耐用的。

装饰性石头与非装饰性石头的区别

1.4 人物与石质的材质

人体通常处于较柔软的状态，可以通过划分直线转折边、添加转折面的方式将人体转化为坚硬的石头材质。

状态的人体

石质状态的人体

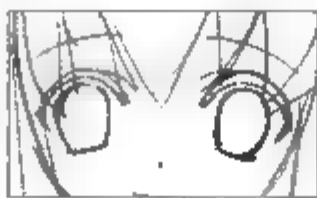
软曲面向石头转化

较软的人体可以通过用直线将曲面分面的方式转化为石头质感。

1.5 利用漫画手法表现山石的质感

下面我们通过绘制一个人与石结合的实例，来从整体讲解如何利用漫画手法表现山石的质感。

铅笔绘制草图样稿

❶在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，我们设计的是一个跪坐在地面上，身体为石质的少女，背景构思为自然场景。

先画出眼睛的轮廓，眼珠的内容留空。

用曲线划出瞳孔的线条和高光的线条。

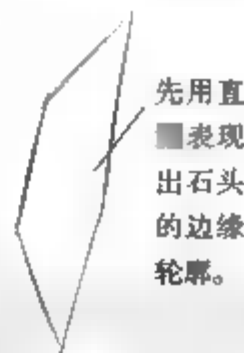
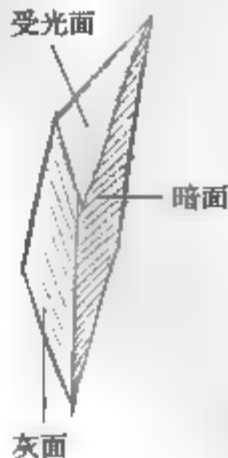
可以在瞳孔里添加一些曲线，表现出凹陷的部分。

❷整理脸部的十字线并画出五官，注意要画出眼睛的细节，使单调的石头眼睛更生动。

用较细的线条画出分面，注意分面不要过多，能看出分面的程度就可以了。

❸在头发的轮廓线上用比轮廓线细的线条画出头发石块的分面，让头发看上去更加坚硬。

❹整理身体的线条，注意皮肤线条的流畅性。皮肤设定为石膏质感，表面比较圆润光滑，衣服线条可以多用一些直线连接，使轮廓线看起来更加坚硬。

❺用细线划分出衣服的块面，主要在褶皱的地方集中分出一些较细的块面。

⑩画出宝石颜色最深的部分，并区分出高光面与反光面。

石屑不宜过多，适当添加一两处即可。

⑨画出胸前和手臂上的装饰性宝石的质感，注意宝石光泽感与身体不同。

⑪用灰线排出整个宝石的固有色。用橡皮用力擦出高光后再轻轻画出反光。

⑫可以适当地添加一些正在脱落的石屑，使角色看起来更有石头的质感。

注意画出的人物所坐平面的正确的透视。

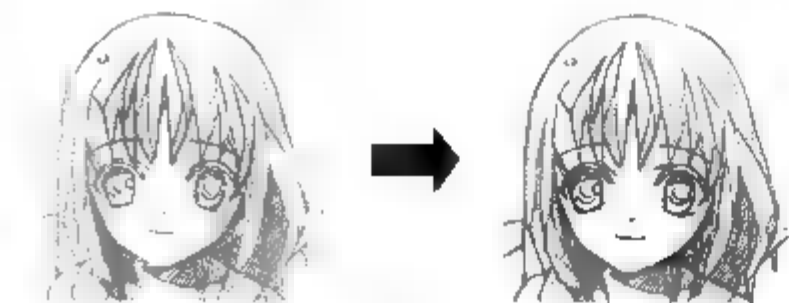
注意两侧山石分面的立体感。

⑬角色绘制完成后，画出背景。绘制背景的时候要注意角色与背景的承接面，即人物坐于一个较大的岩石上，旁边有坚硬的岩石，背景是远山石。

⑭用较软的铅笔绘制出山石的边缘线并勾勒出远山和植物，在承接面上也画出一些纹路，让其更有岩石的质感。

⑮画出岩石上的纹路，并用排线的方式表现岩石上这种弯曲的纹路所产生的阴影。

⑯为了加强立体感，可以在岩石上多排一层阴影。由于两侧会有树木点缀，而树木叶子的固有色色调要深于岩石，所以应该用较软的铅笔排线。

⑰最后为天空部加上一些云影，强调出远处的空间感，整张作品就完成了。

❶从人物的头部开始用沾水笔上墨线。注意要用稍微硬直的线条来表现头发的石头质感。

❷沿着铅笔草稿的笔迹，将整个画面用沾水笔描摹出来。注意到适当加强人物的主线，以表现出人物在整个画面中的重要地位。

❸擦除铅笔草稿，将需要重点加强的地方用沾水笔重复描绘一遍，沾水笔线稿就完成了。

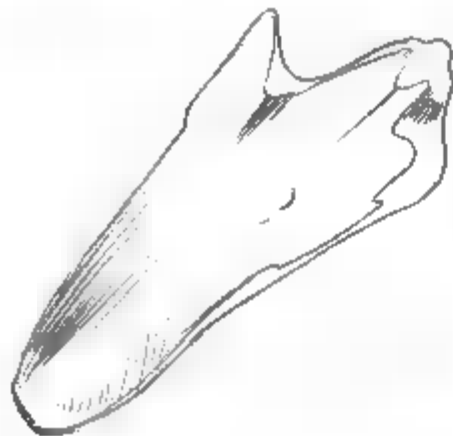
❶本着贴网要从面积较大的部分贴起的原则，选择从天空和人物后面较为大块的地面贴起，在贴网前要充分考虑网点的灰度和网点的点目大小。

❷利用美工刀对人物背后的天空部分的网点进行刮网处理，这样可以使人物和天空自然融合，看起来更自然。

与用笔画排线一样，使用美工刀在网点上同样可以刮出这样的排线效果。

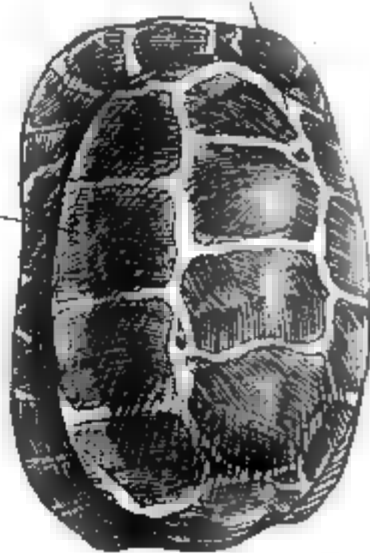
换个方向继续刮排线可以产生交错的效果，这是刮渐层效果的最佳方式。

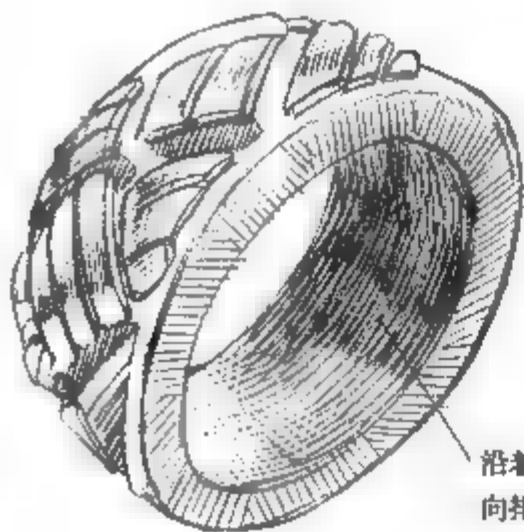
❸确定光源方向，然后贴出人物和人物背后场景的第一层光影，为了表现出光源照射下石头的阴影质感，可以使用美工刀在受光面刮出渐层。

❹用和上一步同样的方式贴人物和场景的第二层光影，重点在人物身上，为了将人物从背景中突显出来，就需要更加细化人物身上的光影表现。

2.2 骨质的特殊外形及变化

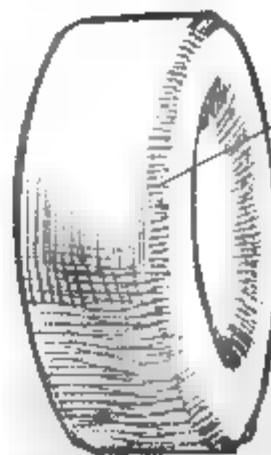
骨质在动物的不同身体部位可能会分化为不同的结构，角、指甲、牙齿、壳等一些坚硬的部分也是真皮■化后的产物。除此之外，通过人工打磨，骨骼也会有多种外形的变化。

■化的角

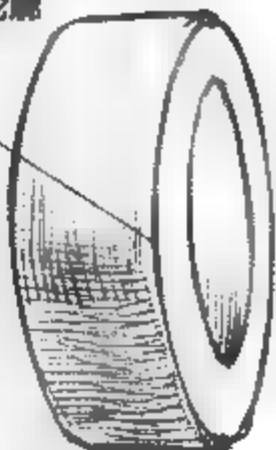
真皮■化后形成不同形状的角，这些形状是由动物本身的遗传基因决定的。

■化的壳

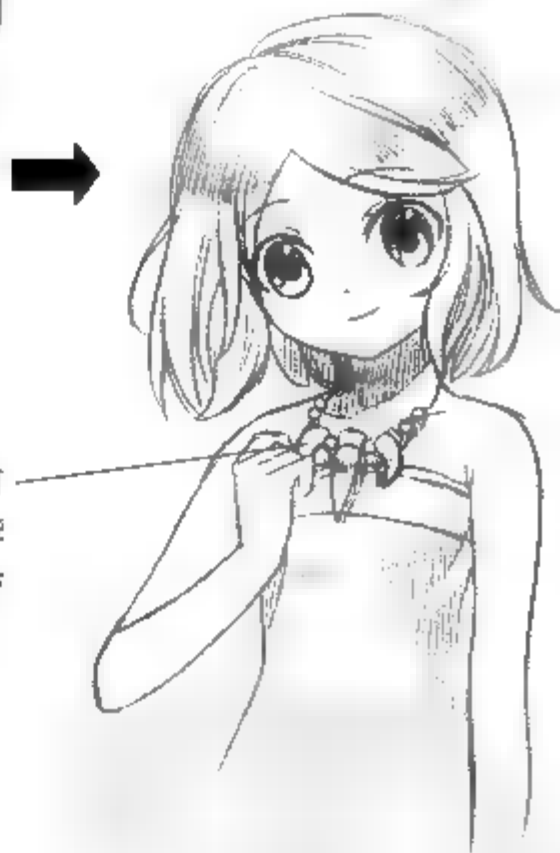
龟壳也是一种骨化后的真皮物质，表面会有特殊龟裂的花纹，在表现的时候■注意区分深色花纹和整体阴影的色调。

骨头装饰■

骨质本■较容易打磨，在绘制打磨后的断面时，可以沿着打磨的轨迹排线，画出打磨工具与骨头接触后产生的纹路，从而带出骨头的质感。

骨头■■后的轮廓

边缘是实线的轮廓

骨头串项■

骨头被雕琢后，能形成很好的装饰品，如手镯、项链等等。骨质装饰品的质地坚硬中带着温润，可以用圆润的边缘来体现这种质感。

2.3 与角色相关联的骨质道具[illegible]质感表现

骨质比较坚硬，在漫画中有多种诠释方式。在与角色关联时，可以绘制用动物骨骼制作的盔甲或一些装饰品。

■ 2.4 人物与骨质的材质转换

在转化骨质人体的时候首先要考虑到皮肤与衣服用料的不同，皮肤可以采用牙齿质的材料打磨雕琢而成，较■的衣服则采用骨片拼接的方式。

通常状态的人体

■■状态的人体

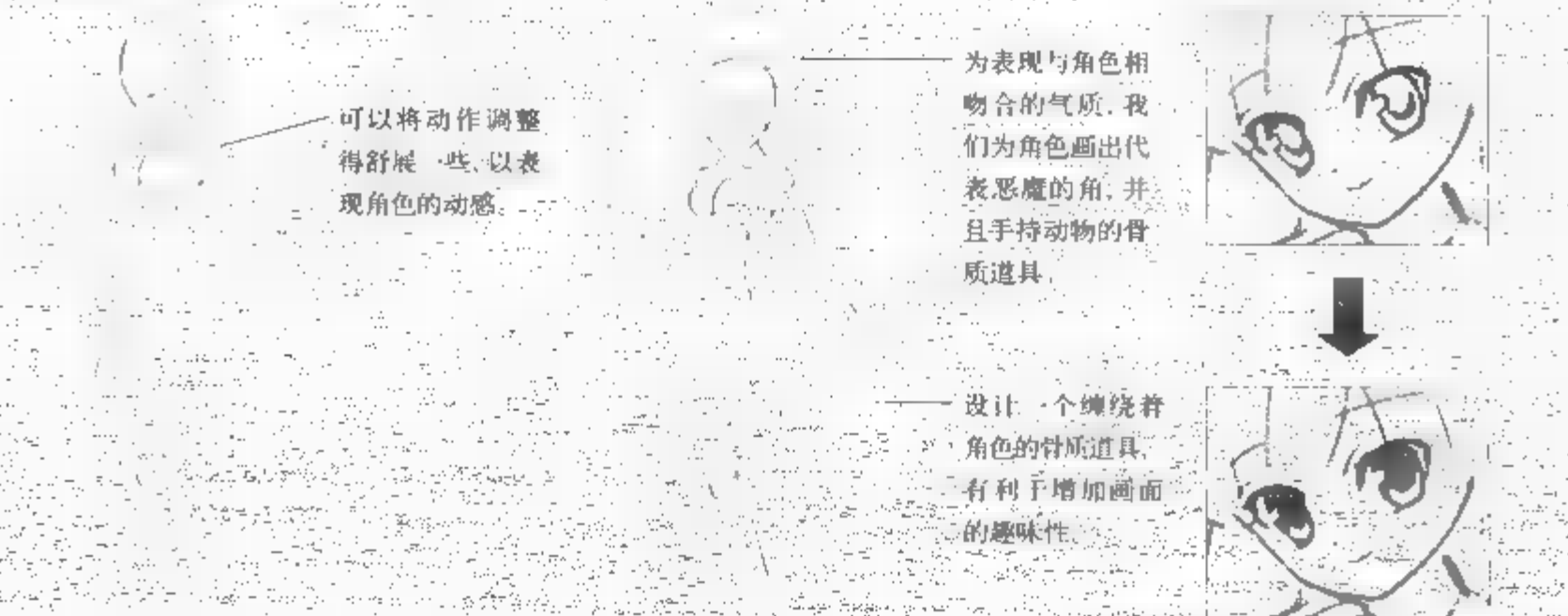
在绘制骨质状态的人体时要注意不同骨质材料间细微的画法差异，打磨后制成的人物身体部分比较光滑，而由骨片制成的衣服则■而脆。

■软■■向■质转化的方式

由于骨质的可塑性很低，■组成不是骨头固有形态的形状，只能通过拼接的方式。可以把整个曲面分为多个骨片来表现骨头的质感。

● 2.5 利用漫画手法表现骨头的质感

下面我们通过一个漫画的例子，来讲解与骨头相关的漫画的绘制方式。

用铅笔绘制草图样稿

可以将动作调整得舒展一些，以表现角色的动感。

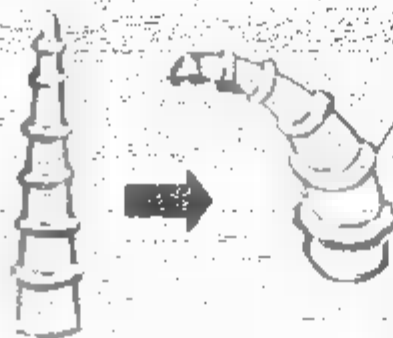
为表现与角色相吻合的气质，我们为角色画出代表恶魔的角，并且手持动物的骨质道具。

设计一个缠绕着角色的骨质道具，有利于增加画面的趣味性。

❸清理脸部的十字线，并画出五官。这里设计的人物为通常状态，眼睛可以按平时的画法画出。

❶在绘制整张画之前，可以先用较硬的线条画出一个最初的草图。我们设计的是一个腾空的恶魔公主，手持骨质道具。

❷画出大致的服装结构，擦掉被服装遮挡部分的人体结构，并绘制出骨质的道具。

发丝的线条可以稍微细致一些，看上去会显得头发更加柔顺。

注意角上的纹路，弯曲的角的纹路透视发生了变化。

为了使角色更美观，将裙子设计为双层，增加服装的层次。

用服装柔软的线条对比骨质坚硬的线条，衬托出骨质的坚硬感。

❹画出角色头发的细节，这里设计的是卷曲的辫子，注意发丝的走向。

❺绘制出角色头顶角的细节，注意要画出角上每一截的纹路。

❻清理草稿的线条，根据服装的大致结构绘制出细节，并添加褶皱。

先绘制出骨质道具的整体宽度和形状，注意末端要比较尖

用线条分出骨节，注意越靠近末端，骨节间距越小

动物头骨的整体形状

骨节的线条可以稍微硬朗一些，以显示出骨头坚硬的质感

❼画出缠绕身体的骨质道具，注意骨骼的连接方式，结构也比头上的角要灵活一些

根据每一节骨节的大小，绘制出骨质道具的具体形状

添加一些线条，让骨节看起来更有立体感

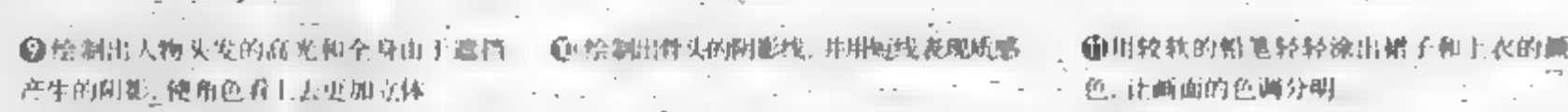
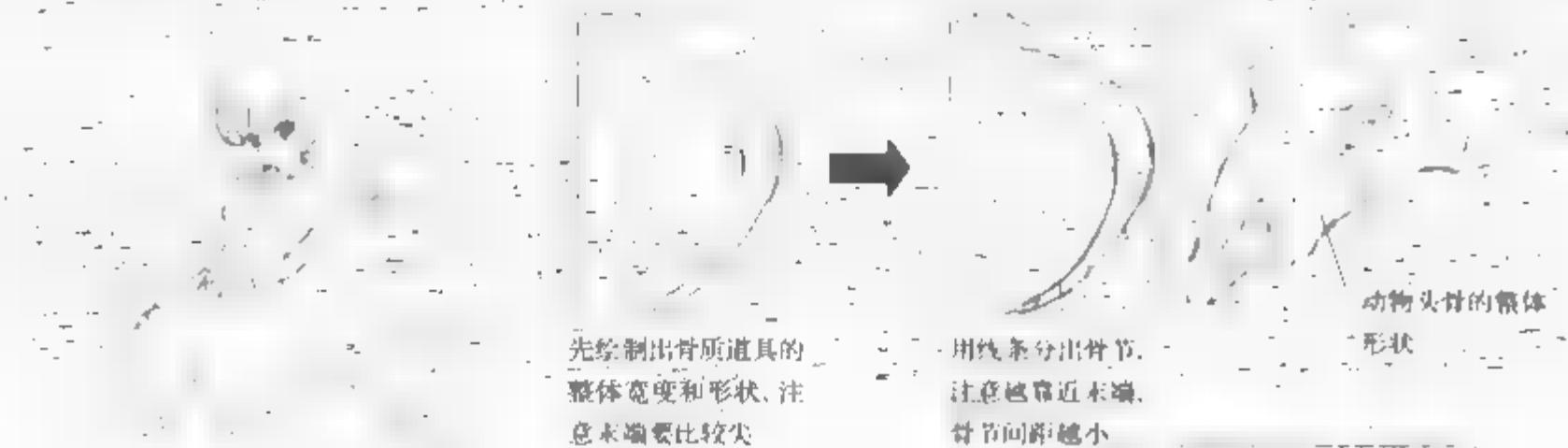
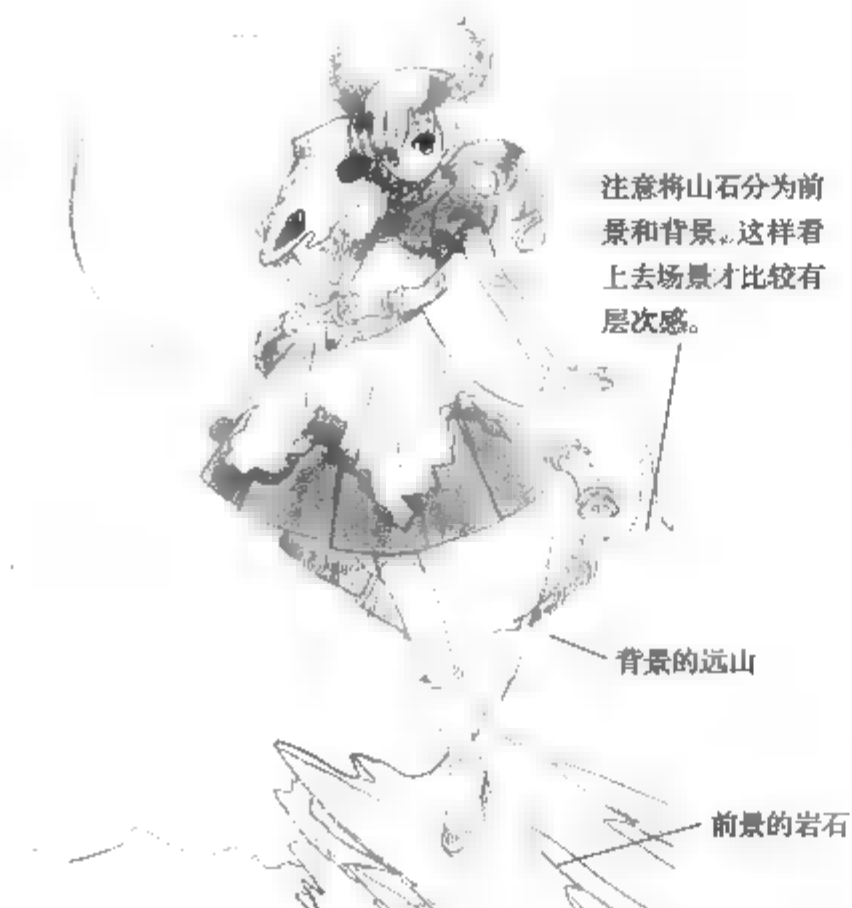
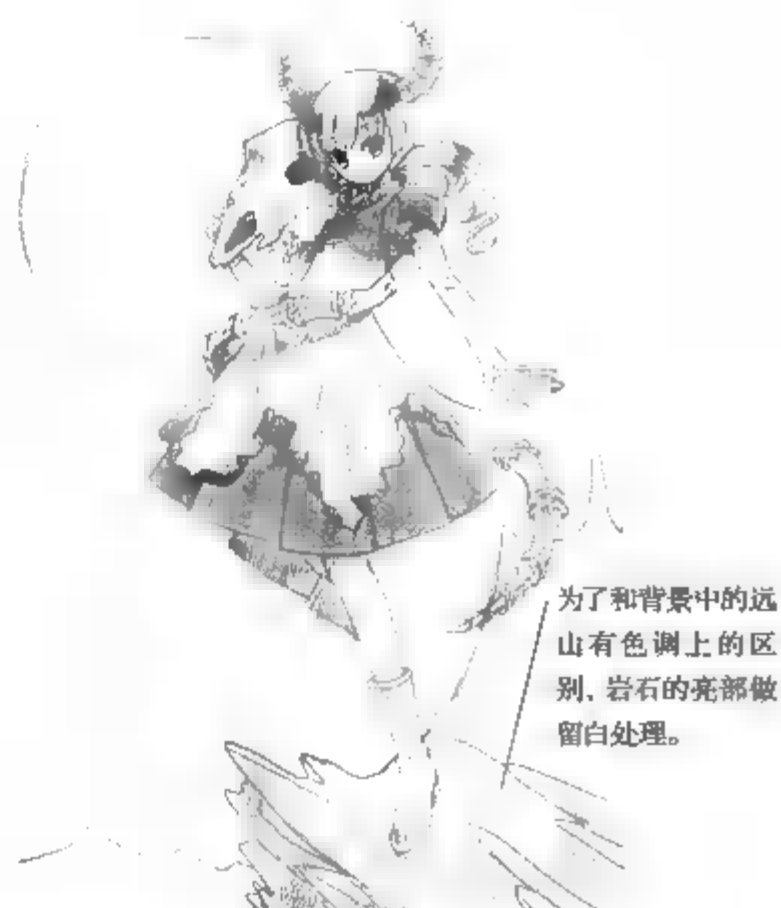
❽根据草图骨质道具的大致形状勾勒出细节

注意骨质的排线方向，要沿骨头的走向有轻微的改变

用灰度区分出服装的颜色，使其更有层次，整体的辨识度也更高

❾绘制出人物头发的高光和全身由于遮挡产生的阴影，使角色看上去更加立体

❿绘制出骨头的阴影线，并用短线表现质感

⓫用较软的铅笔轻轻涂出裙子和上衣的颜色，让画面的色调分明

⑫构思出背景场景，用草稿画出背景的大致形态。为了衬托气氛，将角色置身于月夜之中。用较软的铅笔勾勒出山石的线条。

⑬用短线绘制出前景岩石的质感，注意由于角色是腾空的状态，所以不要在岩石上画出角色的阴影。

⑭用长线条排出背景远山的色调，使其处于黑夜的色调中。

⑮画出月亮的质感，使场景的空中部分不至于死板。

细节分析

为了使画面看上去有层次感，我们可以用黑白灰三个色调来划分画面，背景的深色调能让画面显得稳重。

⑯最后用叠加线的方式画出深色的夜空，整个作品就完成了。

在描摹线稿的时候添加上绘制铅笔草图时所忽视的脚部。

③将草稿图用蘸水笔仔细描摹下来，注意描线时需要时刻注意绘制铅笔线稿时所可能忽视的部分。

❶在铅笔线稿上覆盖一层描图纸，利用透写台和蘸水笔等工具将线稿描摹出来。

❷用蘸水笔描绘人物的眼睛时要注意预留出人物眼睛的高光部位，如果没注意画过的话也可以用白色颜料或遮盖液来处理。

❹移除铅笔草图，整理蘸水笔线稿的细节，将需要强调的地方进一步描画后，线稿就绘制完成了。

❶先给空间面积最大的天空贴一个渐层网点。网点由上到下颜色逐渐由深变浅，这样的网点可以充分地表现出空间感。

❷重复第一步骤，按照网点面积从大到小的顺序依次给背景中的山石、月亮和人物的衣服都贴上网点。

用美工刀刮出月亮的光亮感。

给人物的[illegible]、骨质的角和头发粘贴网点。

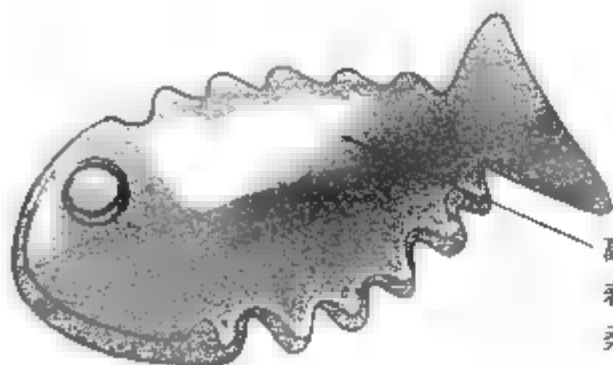
❸为人物和山石粘贴细节部分的阴影，处理这个环节时注意选择的网点的灰度要合适。

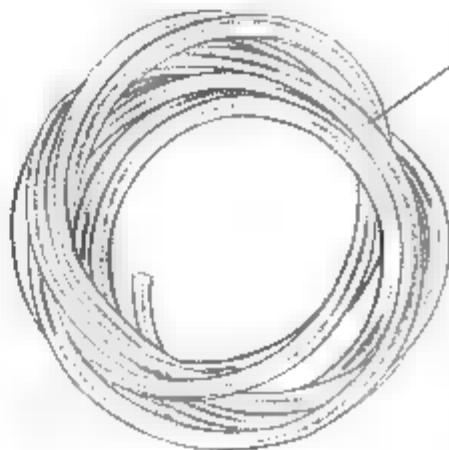
❹最后，对上一步已经粘贴好的阴影进行刮网处理，这样做可以更好地将阴影和人物融合在一起。

塑料

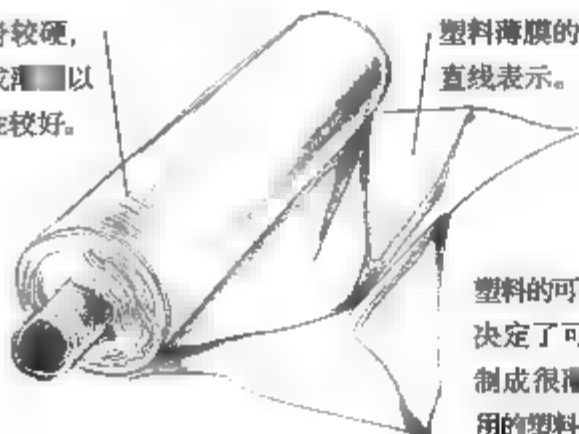
塑料是一种合成有机聚合物材料，可以自由改变形体样式，通常和颜料添加剂等一起组成最终的产品，塑料形式多样，是我们生活中常见的物质。

3.1 表现塑料的可塑性

塑料广泛应用于生活中，是一种聚合物，可塑性非常强，造型和表现方式都比较多样。

[illegible]玩具

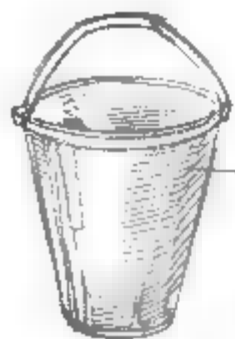
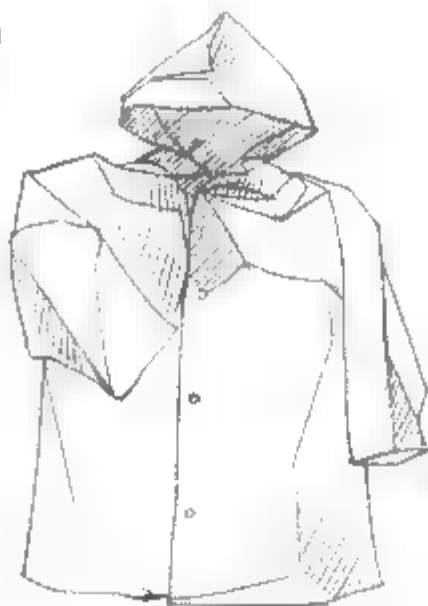
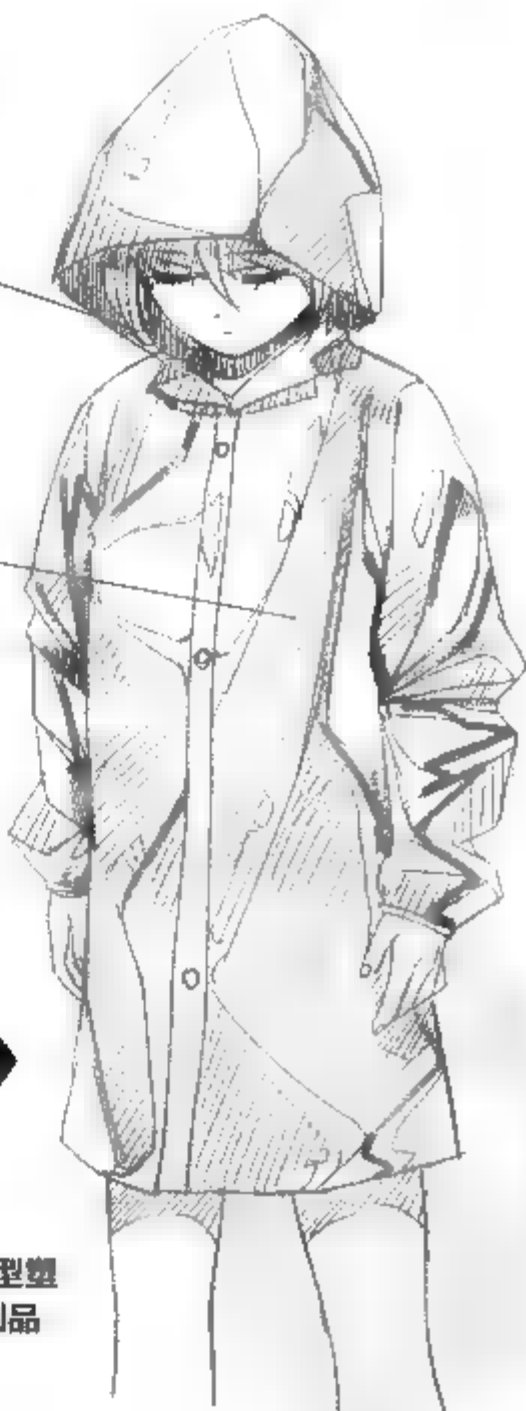
塑料的可塑性强，可以将物体的边缘制作得比较圆润，适于制作玩具。在绘制这类玩具时，要特别注意高光的过[illegible]。

塑料软管

由于可塑性强，塑料可以拉长制成中空的软管，软管较为光滑，可以用较粗的线条来表现阴影突出其立体感。

塑料本身较硬，但是制成[illegible]以后延展性较好。

塑料薄膜的褶皱用直线表示。

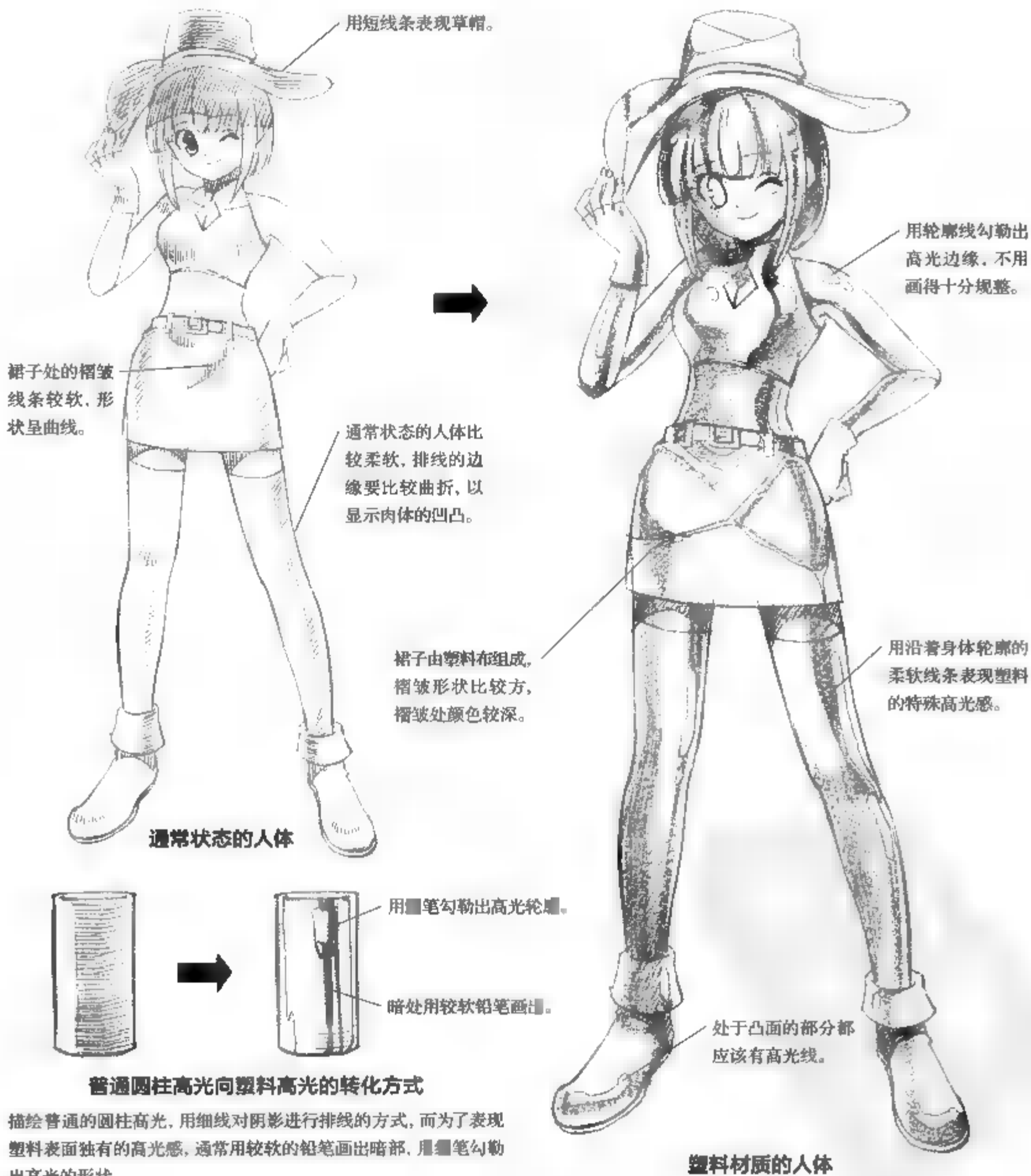
塑料的可塑性，还决定了可以将其制成很[illegible]但是耐用的塑料薄膜。

薄塑料制成的保鲜膜

不[illegible]制品

透明[illegible]制品

3.3 人物与塑料的材质转换

由于塑料的可塑性较好，所以转化出的塑料材质线条和普通的线条基本可以保持一致。绘制时需要从塑料的特殊高光和暗部着手。

普通圆柱高光向塑料高光的转化方式

描绘普通的圆柱高光，用细线对阴影进行排线的方式，而为了表现塑料表面独有的高光感，通常用较软的铅笔画出暗部，用[illegible]笔勾勒出高光的形状。

■ 3.4 利用漫画手法表现塑料袋的质感

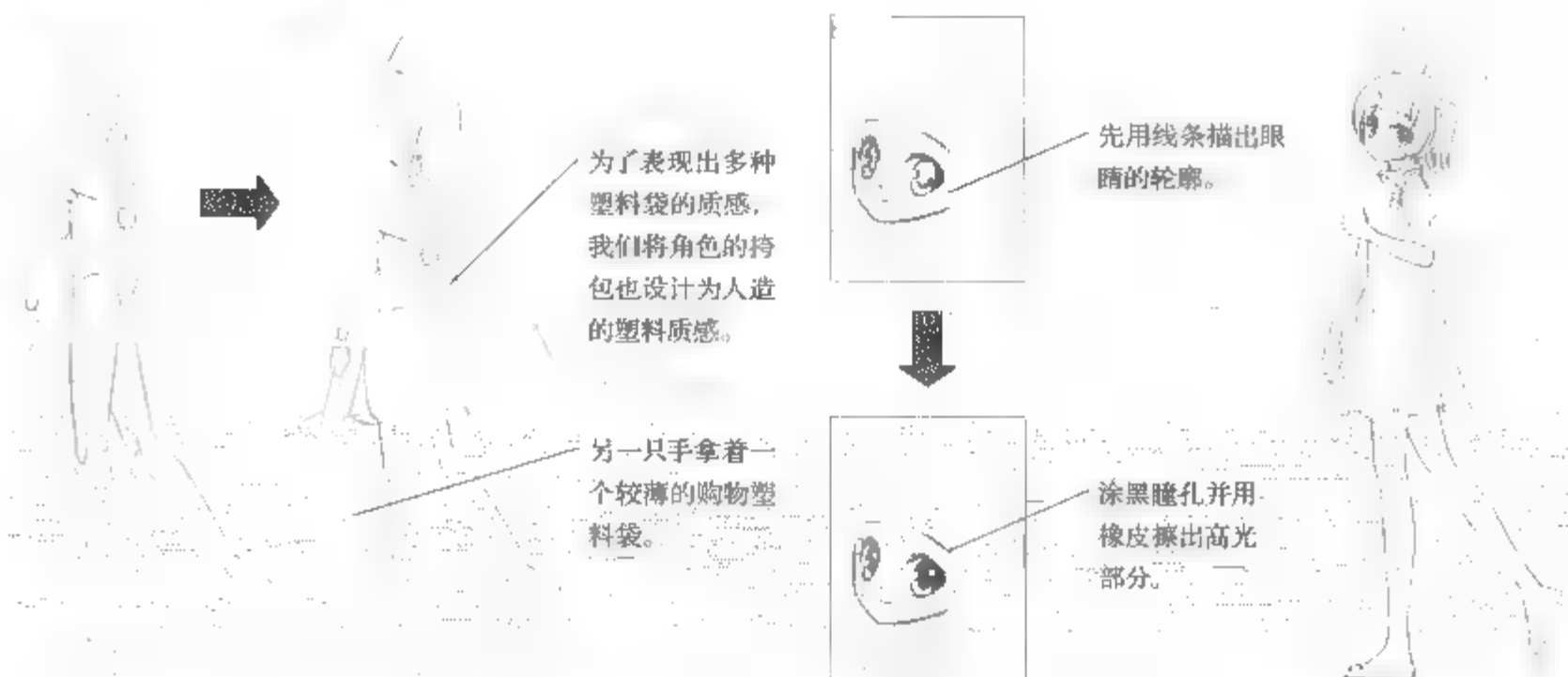
下面我们通过一个实际的漫画例子，来讲解如何用漫画的手法表现塑料袋的质感。

用铅笔绘制草图样稿

为了表现出多种塑料袋的质感，我们将角色的持包也设计为人造的塑料质感。

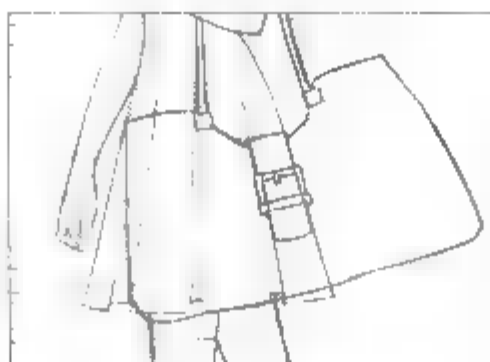
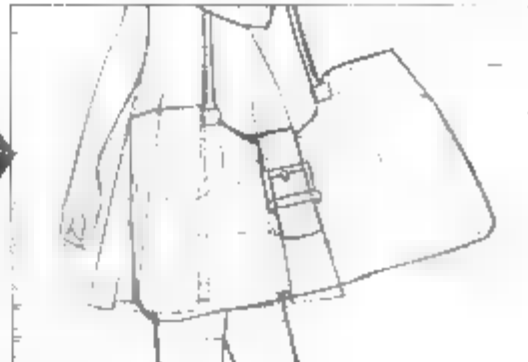
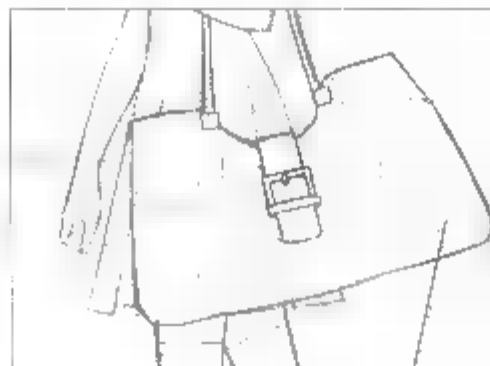
另一只手拿着一个较薄的购物塑料袋。

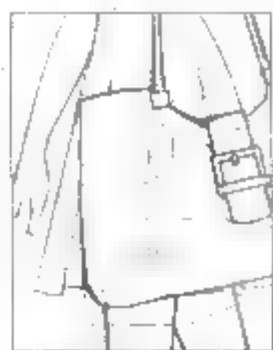
先用线条描出眼睛的轮廓。

涂黑瞳孔并用橡皮擦出高光部分。

❶在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，我们设计的是一个正在逛街的少女，手里拿着塑料道具。画出大致的服装结构，擦掉遮挡部分的人体结构，并绘制出要表现的塑料道具。

❷清理十字线，画出五官的细节。

❸勾勒出身体部分和衣服的轮廓，并添加一些细节性的装饰和衣服褶皱。

❹画出背挎在肩上的硬质透明塑料袋。注意塑料袋的轮廓线条和分面线条的深浅要不同，以便更好地营造质感。

先画出透明塑料袋的大致形状轮廓。

用较细的线条对塑料袋进行分面处理。

用橡皮擦去衣服与塑料袋相交部分的线条。

分面线

可以适当保留一些衣服的线条，让塑料袋看起来是透明的。

[illegible]画出手提塑料购物袋。注意与肩上背着的硬质塑料袋在质感软硬上有一定的差异。

细节分析

先用短直线画出塑料口袋的边缘。

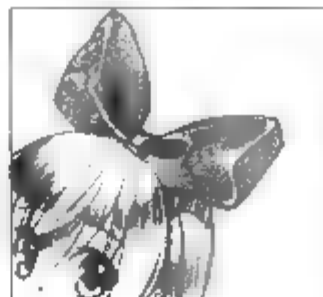
由于塑料袋很受内容物的影响，所以袋子底部应该画得稍微鼓一些，看起来像是装了东西。

塑料袋的提手部分褶皱非常多，这样能体现出袋子的重量感。可以用多条长直线来表现这种重[illegible]感。

用短直线画出塑料袋的其他褶皱。

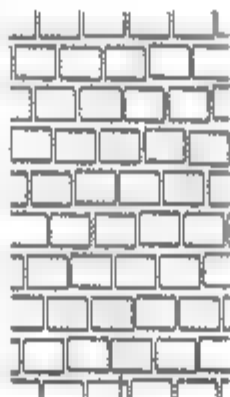
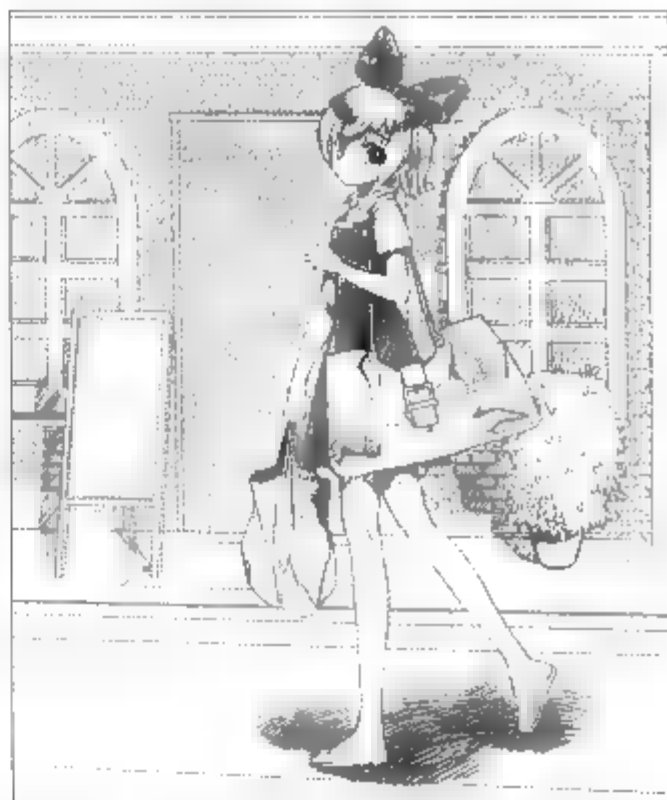
注意手臂遮挡产生的阴影，以确定手臂和挎包带子的前后位置关系。

❻画出头发的光泽线，并用排线的方式画出各部位由于遮挡产生的阴影。

❼用较软的铅笔涂出角色衣服的固有色，用这种灰色调子来巧妙地区分身体的各个部位。

❽画出头饰的细节，用橡皮[illegible]出[illegible]结的高光，使其看起来有塑料的质感。

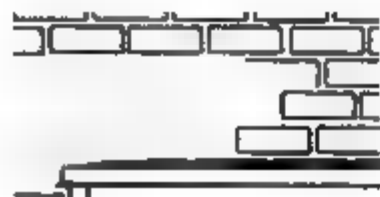
由于高光画法的改变，同一种固有色产生了布料和塑料两种截然不同的质感。

❾用排线的方式画出硬质塑料袋的质感，注意适当加深分面线的深度，突出塑料感。

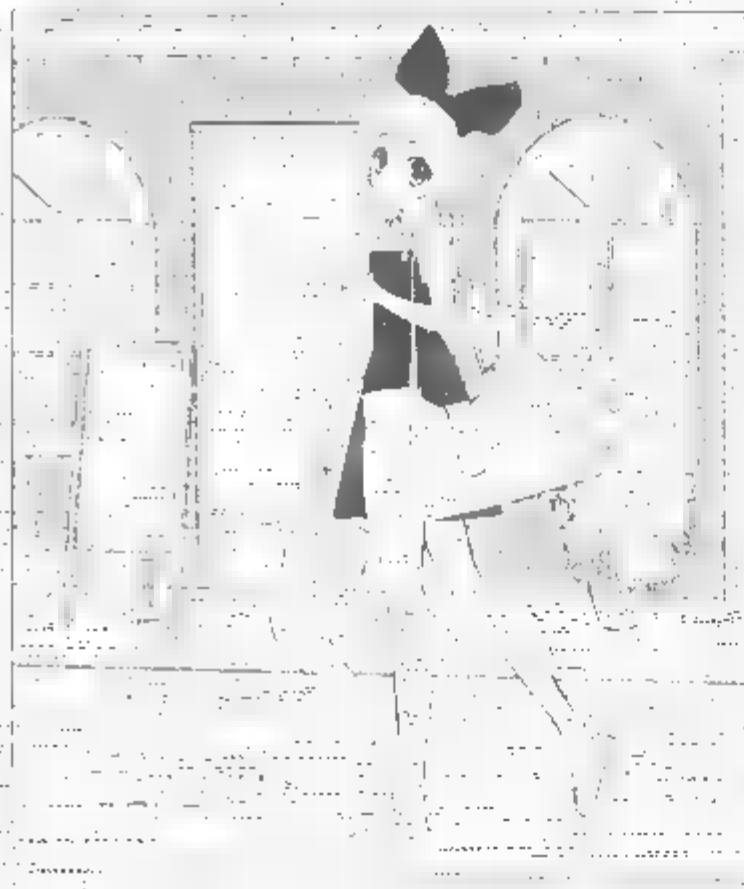
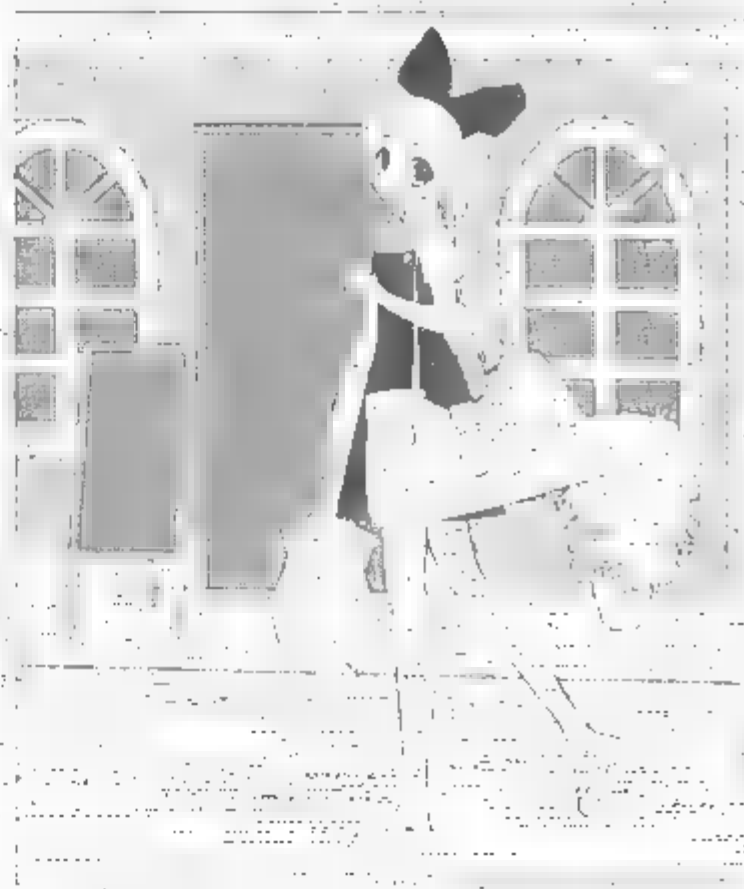
⑩设计角色走在大街上，正路过一家小店。背景离角色的距离比较近。

⑪画出墙面的纹理，使背景显得更丰富，注意不要将重复的纹理铺满，否则会使画面显得死板。确定光源，最后画出角色的影子，整张作品就完成了。

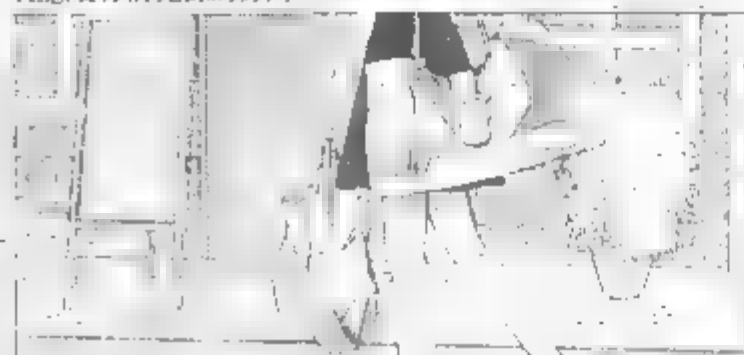
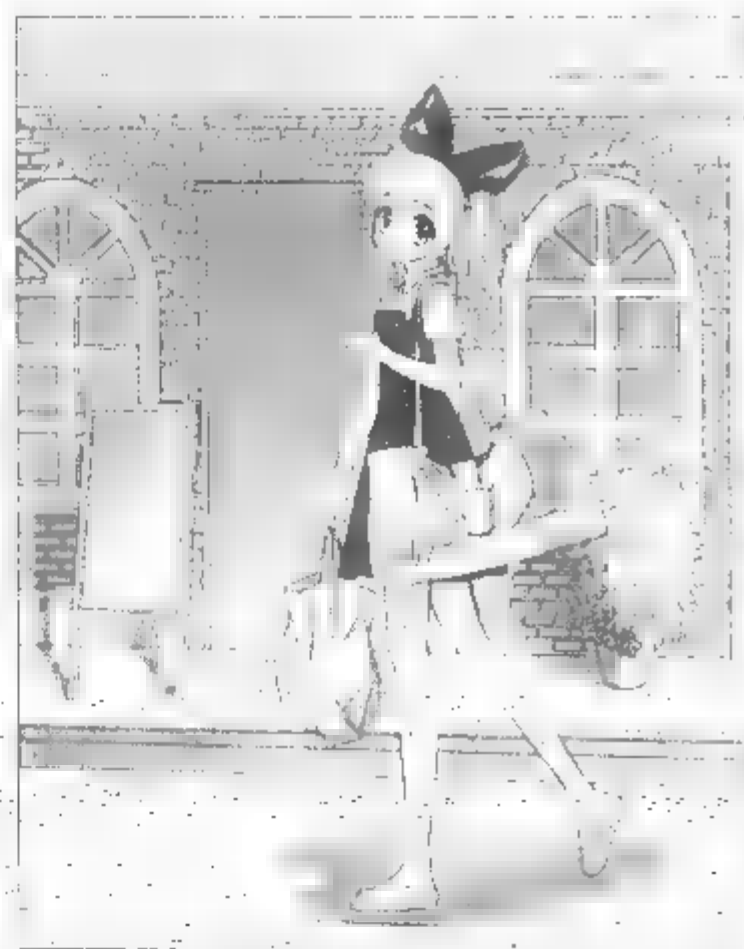
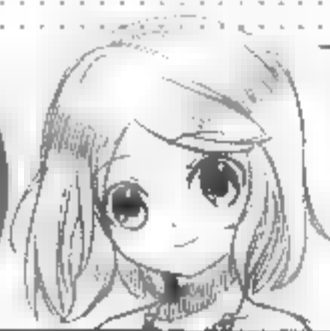
蘸水笔描线

①使用蘸水笔从人物的头部开始描摹。注意头发和蝴蝶结的线条要有区分，头发可以采用变化不大的细线处理，蝴蝶结可以根据需要画出粗细变化较大的线条。

②用蘸水笔描绘人物的眼睛，注意不要将眼睛的瞳孔全部涂黑，而要用排线的方式绘制才能表现出瞳孔的明亮度。

③用尺子和蘸水笔组合绘制背景的砖墙效果。

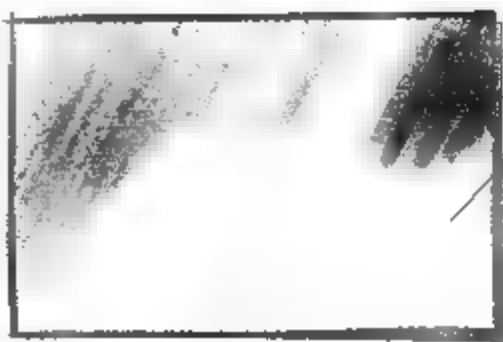
④移除草稿图层，将画面需要强调的地方再用蘸水笔进行加深加粗处理后，蘸水笔线稿就完成了。

贴贴网点

❶用杂色网点为人物的衣服和头上的蝴蝶结贴网

❷用灰度平网为人物身后的场景贴网

❸利用美工刀对已经贴好的背景网点进行刮网处理，刮网时注意要分清光源的方向

❹为塑料材质的挎包和塑料购物袋粘贴灰度网点，为了表现出塑料的光感，需要用美工刀在网点边缘做刮线处理。

❺为人物和人物身后的场景添加阴影并做刮网处理，处理后的网点更能表现出光的质感。最后用白色颜料在蝴蝶结上点出高光，贴网工作就完成了

4 金属

金属是一种由特殊分子结构组成的物质，由于其内部电子的原因，金属会反射出非常耀眼的光芒，它的延展性和可塑性也让其成为制作日常用品的常用材料之一。

● 4.1 突出金属的光感度

金属对可见光会产生强烈反射，从而产生很耀眼的高光和非常强烈的反光，这种特性使金属具有一种独特的光泽。

由于有非常强烈的反光，金属平面可以用大面积留白来表现。

金属平面的表现方式

高光显得较弱。

由于反光较弱，高光的色调与最深的颜色之间差距较小。

其他物体的光感度

金属的曲面是最常见的一种面。它反光强烈，对周围的物体也有一定的映射，这造成了其在高光的附近一定会有深色暗面的特征。

金属曲面的表现方式

高光与深色的对比产生了强烈的光感度。

金属的反光强烈，最深的色调和高光的色调之间差距相当大。

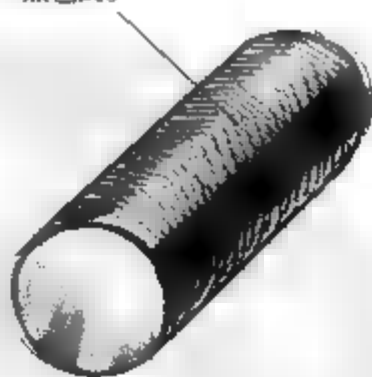
金属的光感度

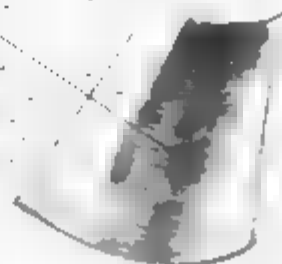
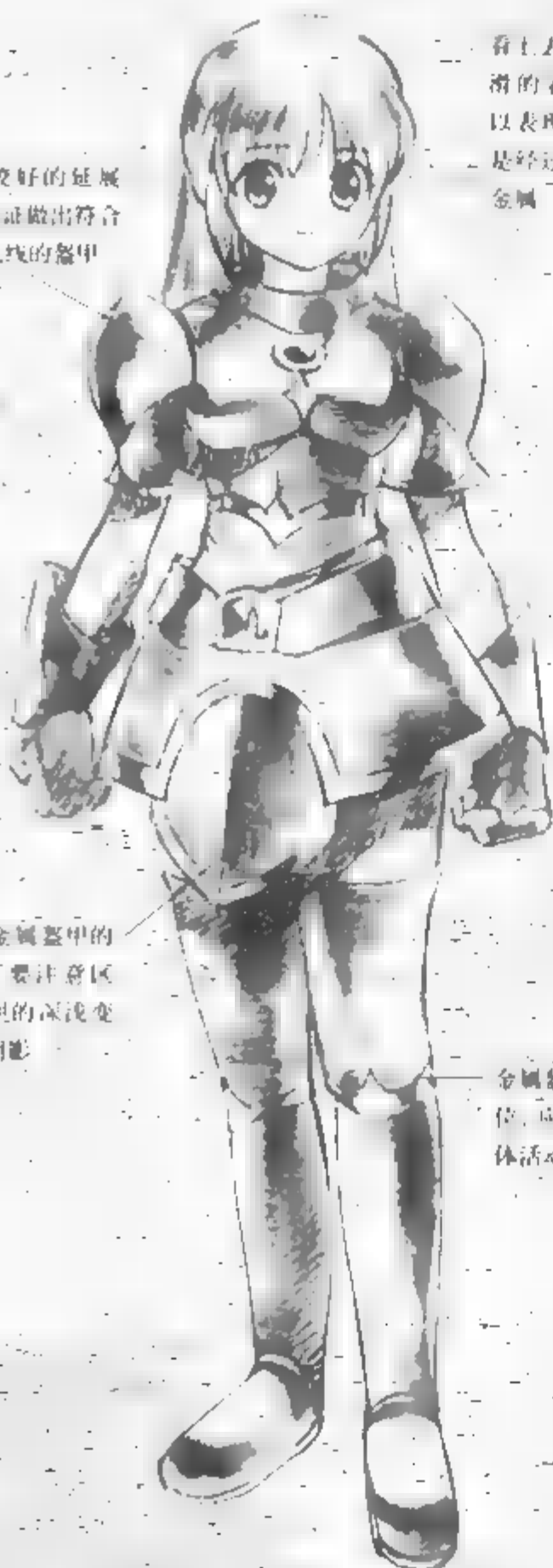
金属材质的整体表面凹凸不平，光泽点较多且较小。

较多金属光泽点

光滑形状单一的表面，让金属的光泽感集中放大。

金属的光泽点多少与金属物质表面的形状有绝对的关系。当金属表面凹凸不平的时候，金属的光泽点多；当金属表面非常光滑的时候，金属的光泽点变大且数量变少。

较少的金属光泽点

● 4.3 与角色相关联的金属道具的质感表现

金属的锻造性较好，能被制成任何想要的形状。作为道具的金属延展性通常都较好，经久耐用

盔甲用金属的绘制方式

穿着型的金属道具

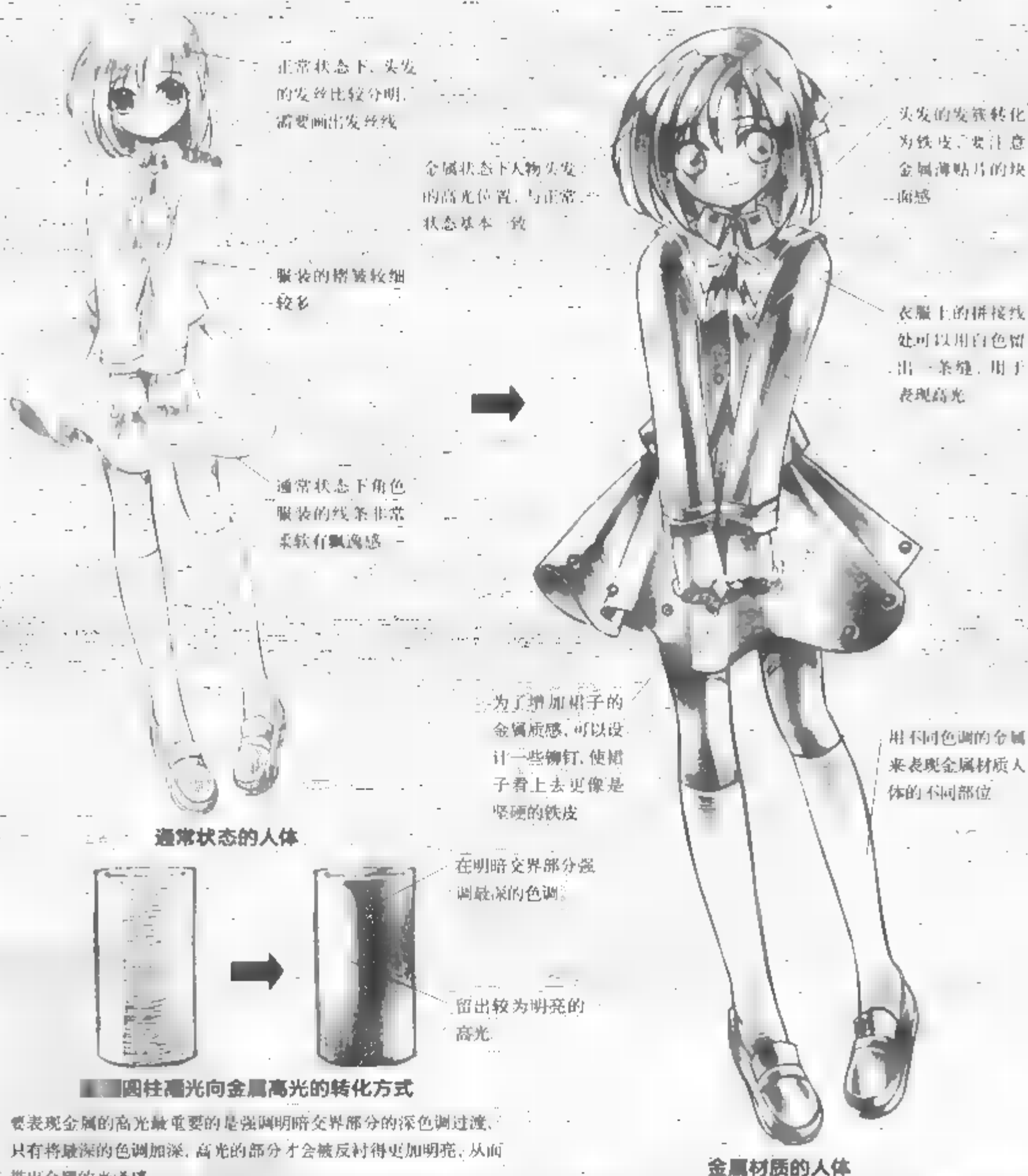
手持金属道具

盔甲是一种穿着型的金属道具，由薄片制成保护身体各部位的甲片

4.4 人物与金属的材质转换

金属角色的线条和普通人物的线条基本可以保持一致。从金属的高光和暗部着手表现金属的质感，要强调出暗部的颜色，进而带出高光闪亮的质感。

圆柱高光向金属高光的转化方式

要表现金属的高光最重要的是强调明暗交界部分的深色调过渡，只有将最深的色调加深，高光的部分才会被反衬得更加明亮，从而带出金属的光泽感。

4.5 利用漫画手法表现金属剑的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子，来讲解如何用漫画手法表现一把角色手持的金属剑的质感。

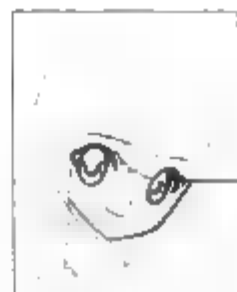
用铅笔绘制草图样稿

❶ 在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个初步草图，我们设计的是一个手持金属剑的少女。

❷ 画出大致的服装结构和人物外形。

❸ 清理脸部十字线，画出五官的细节。

❹ 画出头发部分的线条，注意留出被衣服遮挡的部分。

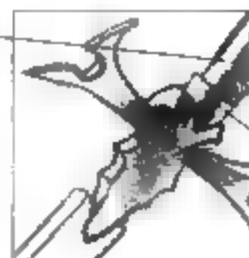
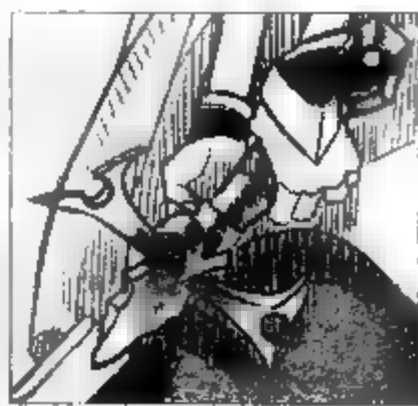
❺ 勾勒出身体部分和衣服的轮廓，并清理掉大部分结构初稿线。

❻ 画出金属剑的细节部分，为了美观，可以多画一些装饰。

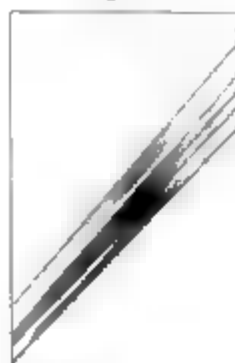
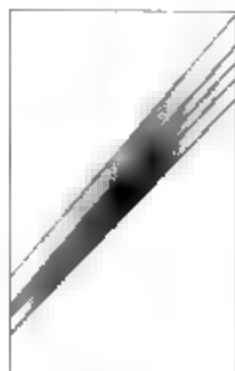
[illegible]掉剑与身体和手臂之间相互遮挡的部分，[illegible]的时候要注意手臂和剑的前后遮挡关系。

由于剑是金属质感，为了和身体区分开，可以先不用画出剑的阴影。

❽画出头发的高光线，并用排线的方式画出由于遮挡产生的阴影。

将固有色分为浅灰和深灰，使服装看起来更有层次感。

❾为了突出衣服的分区，我们加深角色一部分服装的固有色。

❿画出金属剑上的宝石部分，注意为了拉开宝石与金属剑的色调差异，可以将宝石颜色画得深一些。

⓫画出金属剑手柄部分的金属质感，注意该部分较为圆润，深色部分主要集中在中心。

⑫增加一些白色线条来突出剑刃的细节，使其看上去更有光泽。

细节分析

为了表现出金属剑锋利的感觉，可以沿着剑刃的边缘，画出一道较为清晰的白线，以突出其薄而锐利的质感。

为了增强金属的光泽，可以从最亮处向灰度色调部分、用橡皮擦出一些表现光泽的白线。

以高光为中心，向四周发散的白线。

⑬设计角色位于宫殿内部，使背景与西洋金属剑的气质相吻合。

⑭绘制出建筑物的细节部分，可以适当添加一些巴洛克风格的装饰，使背景显得更加华丽。

⑮为了区分墙面与拐角，可以将一面墙排上一些阴影线，以此表现出场景的立体感。

⑯用一些较粗的铅笔画出楼梯竖直部分的阴影，表现其立体感。为了不喧宾夺主，背景的阴影色调应该以浅灰为主。

⑰画出角色在地面上的阴影，使人物看上去是站在地面上的，要注意表现出剑尖着地的阴影。最后擦掉角色和背景相交部分的背景，整幅作品就完成了。

❶用蘸水笔从人物的头部开始描摹。

❷用排线的方式绘制瞳孔，注意要留出瞳孔的高光。

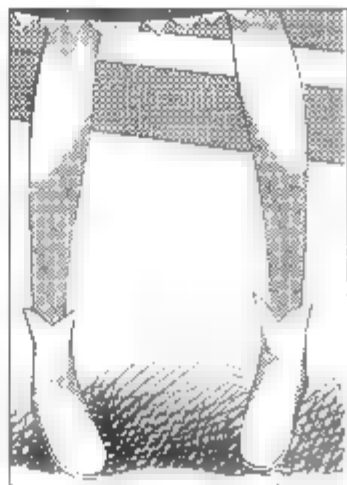
❸根据草图描摹出整个人物的外形边线。

❹根据草稿描摹出人物身后的场景，这样蘸水笔线稿就完成了。

粘贴网点

❶选用带杂色效果的网点来表现人物衣服的主色调。将需要的地方全部贴满。

❷选用灰度平网粘贴衣服袖子的部位，并处理人物后方的楼梯阴影。

❸选用稍细一些的灰网为人物贴阴影效果。

❹腿部的阴影要贴出体积感。

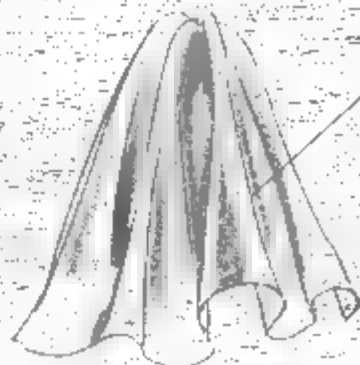
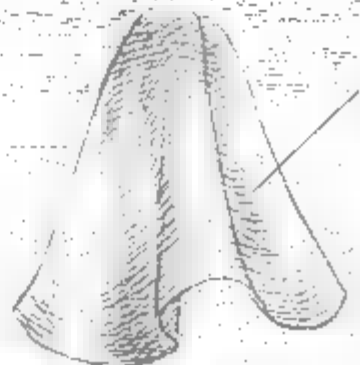
❺用美工刀将生硬的网点边缘刮出柔和的渐变效果，先刮面积较大的背景部分，再刮人物身上面积较小的阴影网点。

❻为了让光源集中照射在人物的身上，要用和楼梯相同灰度网点为墙壁贴网，做一些刮网处理后，整个画面的贴网工作就完成了。

绢丝

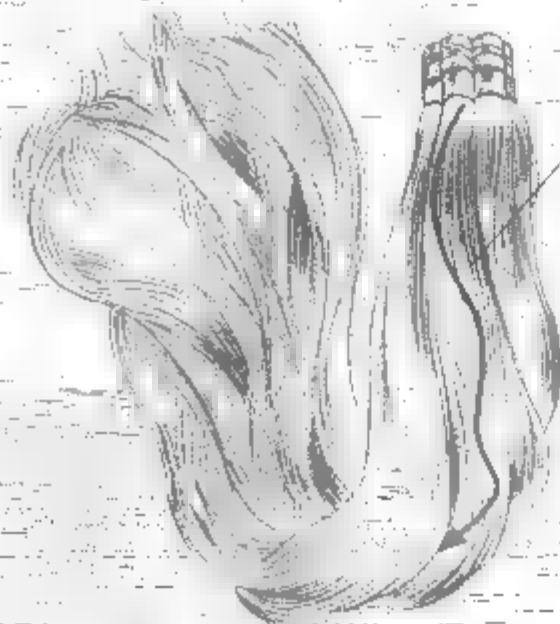
绢丝是绢纺工艺产品，光泽润美，手感柔和，适于制造轻软的高级织物，或加工成缝纫丝、制绣丝等。

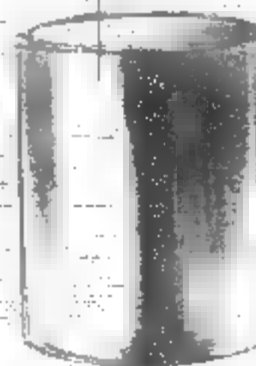
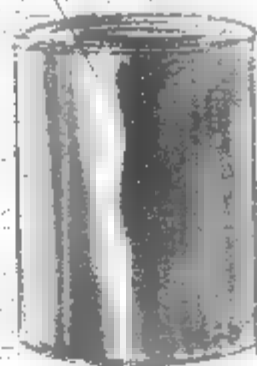
5.1 表现绢丝的柔软度

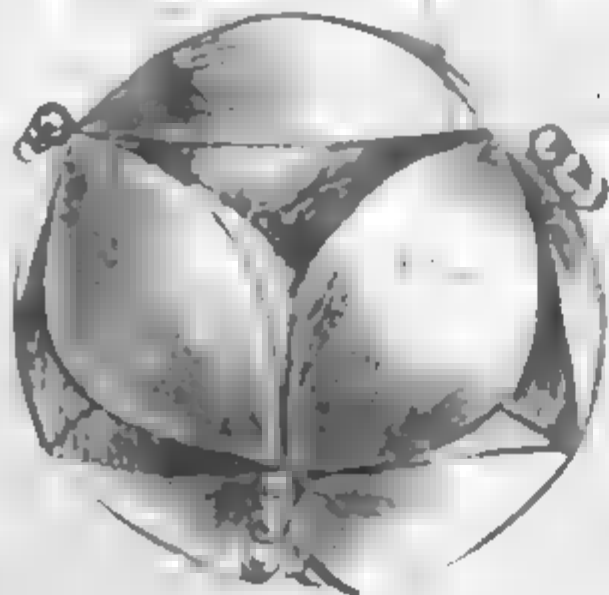
绢丝的柔软无法通过光感明暗来表现，但是可以通过褶皱来表现，褶皱的线条越柔和，绢丝的质感越柔软。

■丝柔软度的表现方式

可以用柔软的褶皱表现绢丝柔软的质感。

■丝材质的服装褶■

普通布料的服装褶皱

丝线的柔软感

绢丝是由柔软的丝线纺织而成的，丝线本身更为柔软，经常用于制作装饰性的穗，可以用多次转弯的线条来表现这种质感。

绢丝和金属的对比

绢丝的光泽度和金属非常接近，但是正是绢丝的柔软度，让其和金属成为截然不同的两种材质。

5.3 与角色相关联的绢丝道具的质感表现

绢丝是非常常见的服装材料，绢丝的服装都能很好地衬托出人物的气质，装饰作用非常大。

绢丝服装

绢丝由于其特殊的柔软质地和光泽度，常被用于制作一些较为华丽的服饰，即使没有花纹层次单一，绢丝独有的光泽也会让服装看上去非常美丽。

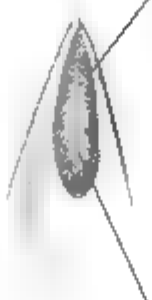
绢丝手绢

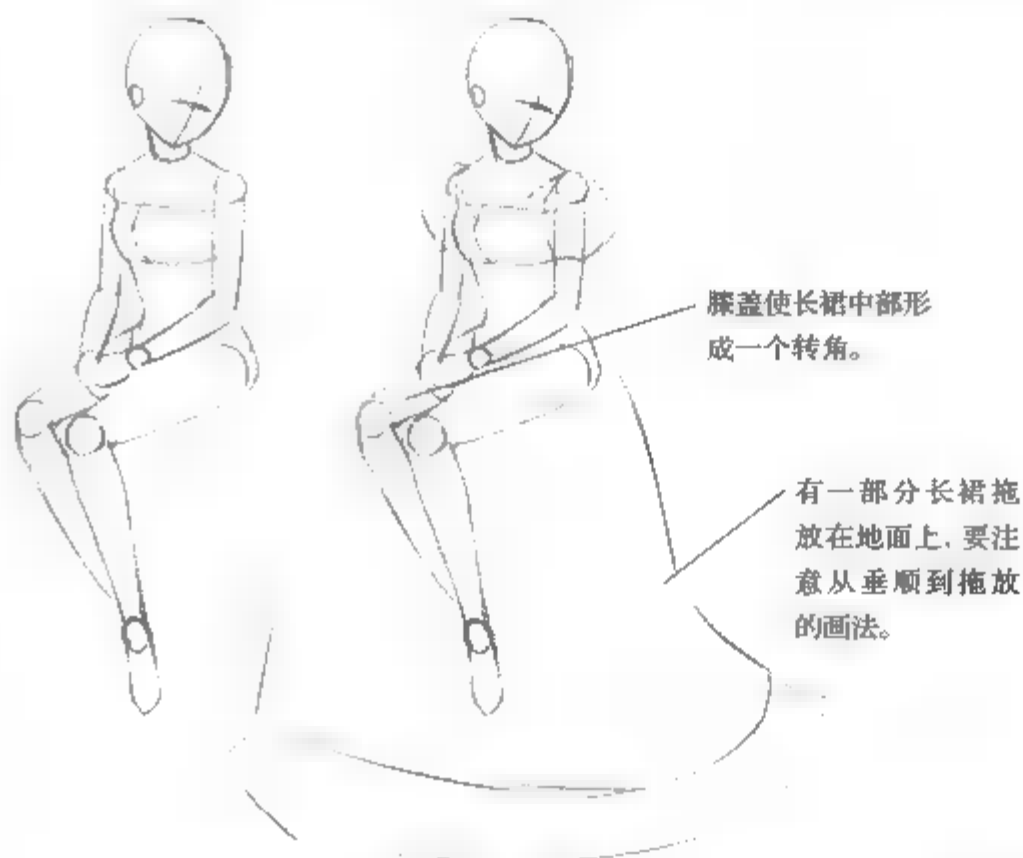
除了制作服装，绢丝也常用于制作日常用品，如古代女性使用的手绢就多为绢丝材质的。

● 5.4 人物与绢丝的材质转换

绢丝比较特殊，不像其他材质可以成块状出现，它多以线和面的形式出现，所以转换为人物的话，可以将人物想象为由卷状绢丝构成。

■丝材质的独特光泽

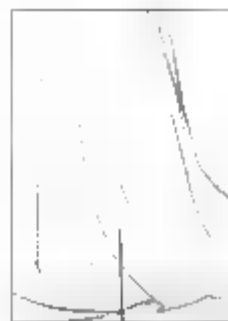
绢丝的独特光泽使其与布料区分开，褶皱里的色调是表现这种光泽的要点。

◆ 5.5 利用漫画手法表现丝绸长裙的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解如何绘制一个身着丝绸长裙的少女。

❶绘制整张画前，可以用较硬的线条画一个草图。为了表现出丝绸长裙的多种状态和质感，我们设计的是一个坐姿的角色。为了看上去更美观，我们设计了两层的长裙。

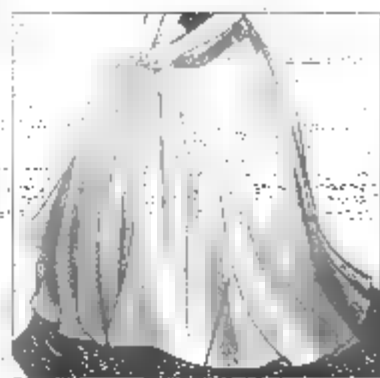
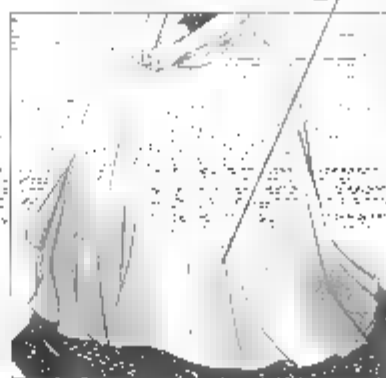
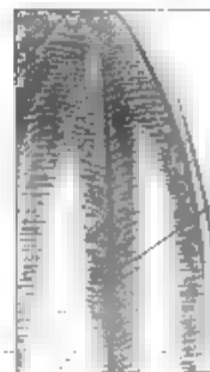
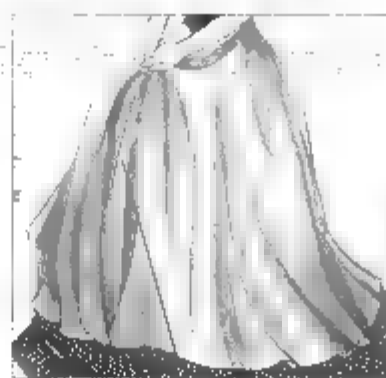
❷清理脸部十字线，画出五官的细节。

❸画出头发部分，这里为了符合角色气质，设计了盘发。可以适当为头发添加一些装饰。

❹勾勒出身体和衣服的轮廓，清理掉被长裙遮挡住的人体线条。勾勒出长裙的褶皱，带出丝绸垂顺的质感。

细节分析

❺为了增添人物的华贵气质，可以适当为长裙添加一些较为复杂的花纹。

❻排出角色由于遮挡产生的阴影，注意为了更好地表现长裙的质感，可以先不用画出它的阴影。

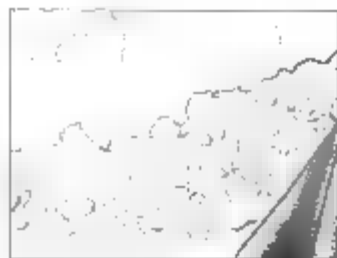
❼将内衬的长裙涂成较深的颜色，这样能提升服装每部分的辨识度，衬托出表面浅色长裙的华贵质感。

加深纹路边缘的色调，使丝绢质感更明显。

❽画出长裙的阴影和高光，并注意高光的处理，突出深色丝绢长裙的质感。用软铅笔和涂抹的方式画出长裙的褶皱。

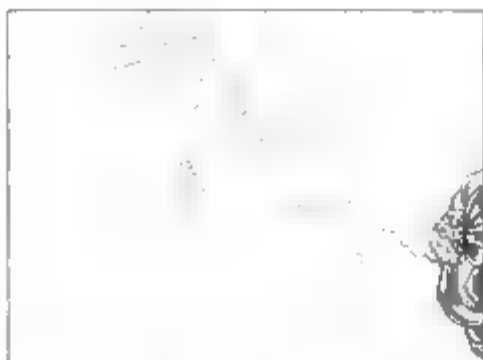
草丛的前后遮挡能使画面层次更丰满，强化了背景与前景的关系。

❾构思出背景场景。为了衬托气氛，将角色置于自然中。画出地面的草地，注意草的前后遮挡关系。

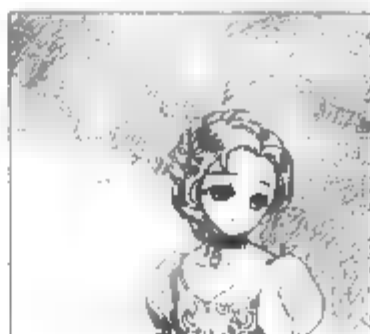
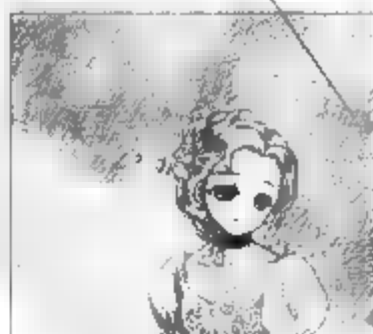
❿画出植物的细节部分，注意树丛和花丛要交替出现，使画面更丰富。

细节分析

由花朵形状构成的花丛。

用不规则的较硬的线条画出树干，以表现其干枯的质感。

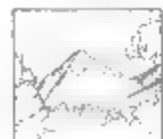
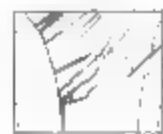
由树叶叶片形状构成的树丛。

可以适当添加一些落叶，来增添空气感。

⑪用较轻的线条排出背景质感，注意线条颜色不要太深，以免喧宾夺主。

在整体固有色的基础上加深树叶丛的颜色以突显其立体感。

⑫画出树叶固有色的灰色色调，使其与远景的其他景物区分开，让背景更有纵深感。

⑬用短线条横向排列制造出树干的粗糙感。

⑭最后擦掉角色边缘的背景部分，让角色更加醒目，整张作品就完成了。

用蘸水笔描线

■用蘸水笔从人物头部开始绘制墨线，可以用排线的方式描绘眼睛以表现瞳孔的明亮。根据需要删减一些不必要的头发线条。

❷根据草图描摹出整个人物的外形边线和背景，注意二者要有一些差别。远处和近处景物的线条表现也要有明显的差别。

■移除草稿图层，根据实际需要用蘸水笔加深加粗画面需要强调的部位后，墨水线稿就完成了。

❶选用深色的平网表现人物衣裙颜色最深的地方。

❷用砂纸或砂橡皮在深色网点上擦出光感。

❸选用合适的网点纸贴出人物身后树木的阴影。

❹用美工刀将部分网点刮掉，注意光源的方向和阴影的大小。

❺用第二步和第三步相同的方法表现出画面中远景处的树木的色调。

❻选择合适的灰色平网贴出人物的阴影。

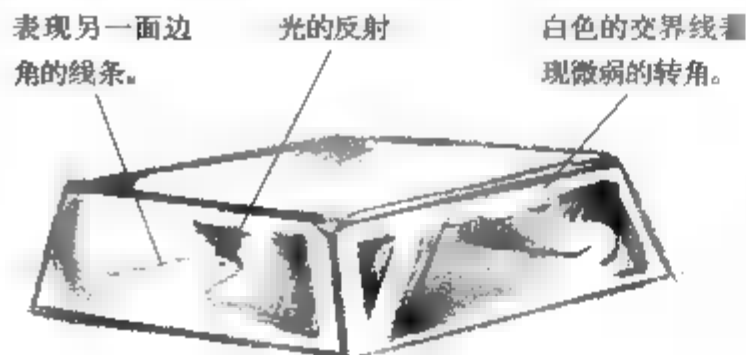
为了将过于生硬的网点处理得柔和一些，用美工刀对人物身上表现阴影的网点进行刮网处理。

❼最后整体处理一下整个画面的网点细节，身穿丝绸长裙少女的画面贴网工作就完成了。

6 玻璃

玻璃是一种较为透明的固体物质，可以在高温下融化形成各种不同的造型，冷却过程中粘度逐渐增大并硬化。普通玻璃被广泛应用于建筑中，用来挡风透光。

6.1 突出玻璃的通透感

玻璃由于其良好的通透性，被广泛应用于建筑中，是非常常见的一种材料。要绘制出玻璃的通透感，需要通过玻璃透过的物体来间接表现。

玻璃通透感的表现方式

玻璃是通过透出另一面的物体来表现其本身透明感的，所以通常用一些细节性的线条来暗示玻璃的通透性。

通过厚度来表现通透感

没有通透性的物体通常需要在特定角度才能观察到它的厚度，而玻璃能直观地看到其厚度。

介质不同造成通透感不同

整块玻璃的通透感表现

整块玻璃如果没有边角，只能通过玻璃表面的光滑的质感来表现其通透感。

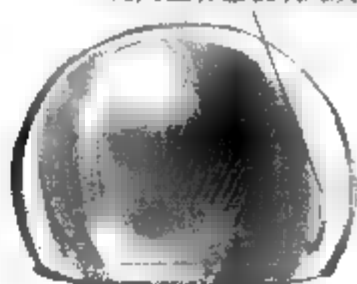
6.2 玻璃的色调变化

有色玻璃泛指加入着色剂后呈现不同颜色的玻璃，能够吸收太阳可见光，减弱太阳光的强度，在光泽的表现上和普通无色玻璃有一些区别。

无色玻璃的表现方式

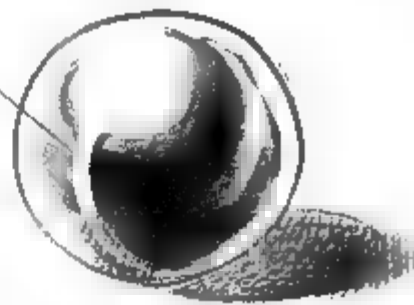
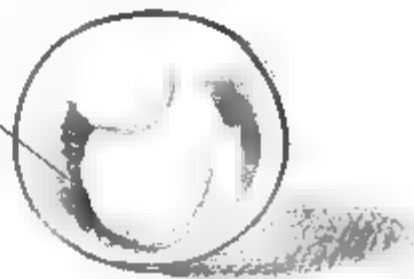
无色玻璃透光性最好，通透感非常强。

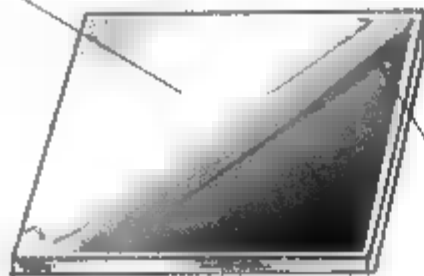
深色有色玻璃的表现方式

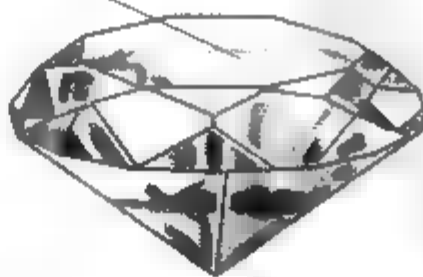
深色的有色玻璃透光性较差，通透感也比较弱。

浅色有色玻璃的表现方式

浅色的有色玻璃透光性中等，能看到一部分另一侧的边角。

琉璃的色调表现方式

琉璃是一种经过特殊处理的玻璃，比普通玻璃的反射性更强，表面有多彩的效果。

玻璃色调对投影的影响

当玻璃色调较深的时候，投射的阴影色调也较深。当玻璃色调较浅时，由于透光性较好，影子的颜色也相对较低。

反光玻璃的色调

有一些玻璃通过表面覆膜等技术，能产生非常强烈的反射，从而使通透性降低。

仿钻石的色调

当绘制切面较多的玻璃如仿钻石时，可以在每一个面上画出多个色调，使高光增多，从而带出钻石的光感。

● 6.5 利用漫画手法表现玻璃球的质感

下面我们就通过一个漫画的例子，来实际学习一下如何用漫画的手法表现玻璃球的质感

用铅笔绘制草图样稿

为了突出水晶球，设计的角色动作是目光注视着水晶球，这样能让水晶球成为整张画的视觉中心

❶在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出最初草图。我们设计一个手持玻璃水晶球的少女造型，画出大致的服装结构，注意因为角色是坐在地上的，短裙要很均匀地散开

❷清理脸部的十字线，画出五官，注意眼珠的方向要注视着前方

❸画出角色头发的细节，注意头发搭在肩膀上时头发曲线和肩膀线条的前后关系

注意在水晶球上画出另一只手的一部分线条，使球体看上去是透明的

❹用较软的铅笔画出身体和服装的线条

❺画出服装的细节和水晶球，可以用线条重点装饰裙边和帽子，使画面显得更丰富

❻绘制出服装的褶皱，注意裙子褶皱线的方向与透视关系

❼绘制出头发部分的光泽线，用细铅笔排线出由于遮挡而产生的角色身上的阴影。

❽用涂抹的方式绘制出服装固有色较深部分的色调。注意可以用深灰和浅灰两个色调，使服装色调更加丰富。

❾绘制水晶球，要搞清楚玻璃上每一部分所要表现的光影细节，很真实地画出玻璃的质感。

❿画出背景的线条，注意书架和窗户的透视。可以在地面上画出一些物体，使画面内容更丰富。

⓫画出房间内的光影，先画出柜子上较明显的光影，再用细线排出整个房间部分的阴影。

⑫将角色与背景重叠部分的背景轻轻擦去，使角色在画面中更加突出。

⑬可以适当为水晶玻璃球添加一些白色发光效果，使水晶球看上去充满魔幻色彩。

用蘸水笔描线

❶使用蘸水笔从人物的头部开始描摹。在描绘头发和帽子相间处时可以稍微将线条画得重一些。

❷用排线的方法画出眼睛的瞳孔。注意要留出高光。

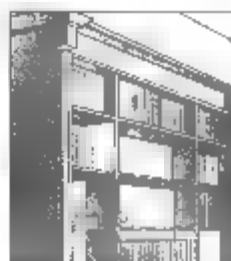
❸用蘸水笔绘制人物手中捧着的玻璃球。用墨线将玻璃球的外轮廓勾出来即可，玻璃球的光感可以用贴网的方式来表现。

❹用尺子画出背景的书柜等物体，然后移除草稿图层，根据实际需要将画面中需要强调的地方再做加深加粗处理，蘸水笔画就完成了。

❶选择合适的灰网表现人物的衣服。领口和袖口要用更深一些的灰网来表现。

❷用渐层网点来表现人物帽子和衣服的花边效果。

❸表现人物发丝的时候注意不要用太深的网点纸。

表现玻璃球时可以先将其用网点贴满再使用美工刀将边缘刮出柔光效果。

选用合适色调的网点纸表现背景中书柜的阴影。

表现房间内的整体阴影效果时可以用整块网点铺底，然后用美工刀将受光源照射的地方切割出来，表现较为强烈的光感。

用美工刀和砂质橡皮将人物和[illegible]球周边的网点刮出柔光效果，再用白色颜料将光圈内的底稿遮盖起来，整个贴网就完成了。

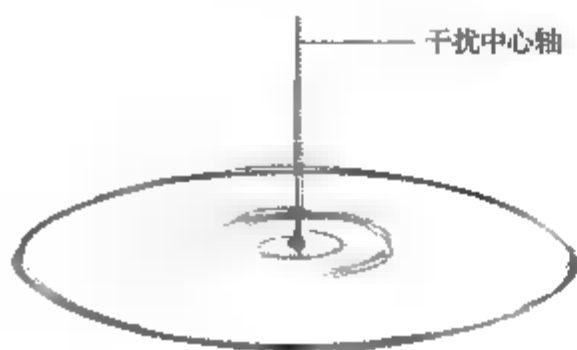
Chapter 6
自然物的质感表现

在漫画中经常会遇到需要表现自然界中物质质感的情况，这些物质大多以等离子态存在，没有固定的形体，要如何表现这些物质呢？下面我们就来一起学习一下自然物质的质感表现吧！

水

水是一种无机物，在常温常压下为无色无味的透明液体。水是地球上最常见的物质之一，是包括人类在内所有生命生存的重要资源，也是生物体最重要的组成部分。

1.1 表现水的波纹

水是一种非常柔和的液体，当有其他物体对其产生影响的时候，水就会发生形态上的变化，产生涟漪。下面我们就一起来学习一下如何绘制水的波纹吧。

波纹的扩散方式

波纹是围着干扰中心轴的一系列同心圆。当有干扰物干扰到水面时，波纹总是围绕着干扰物落下的轴向四周扩散。

波纹扩散圆圈的正确画法

波纹扩散圆圈的错误画法

波纹的圆圈一环连着一环，越接近干扰中心的圆的半径越小，所以才会看到波纹慢慢散开直到平静。

较小波纹的绘制方式

波纹较小的时候，波纹的扩散规律会比较均匀，此时要注意用线的疏密，圆圈不要画得过于规整，也可以适当添加一些曲线。

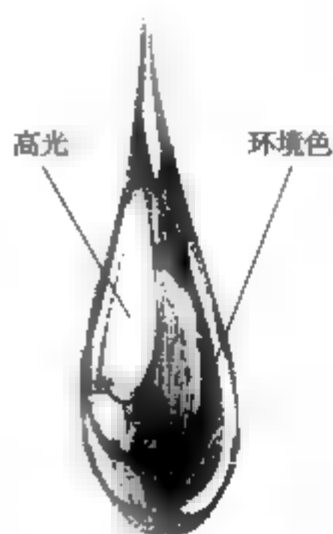
较大波纹的绘制方式

波纹越大，干扰中心的不均匀波纹较多，越里面的圆圈内不但不会产生同心圆的波纹，反而会反向运动产生出水花。

水漂的波纹

水漂的波纹从近到远慢慢缩小，圈数也逐渐减少。

● 1.2 水的状态变化

在人们印象中水的最小单位是滴，水汇集起来以后能形成不同的状态，水汇集得越多就越需要使用较大的容器来盛装，也越不容易看见它的全部。

水滴的画法

水滴通常都处于正在下落的状态中，水滴上会反射出周围环境的色调，形状上尖下圆。

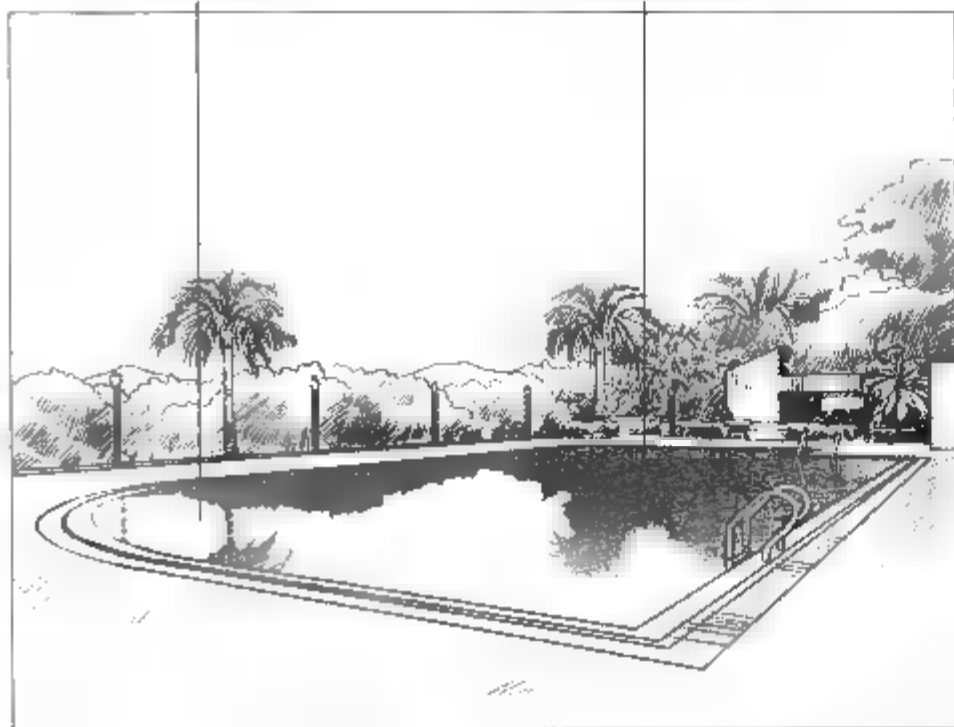
下落水滴的画法

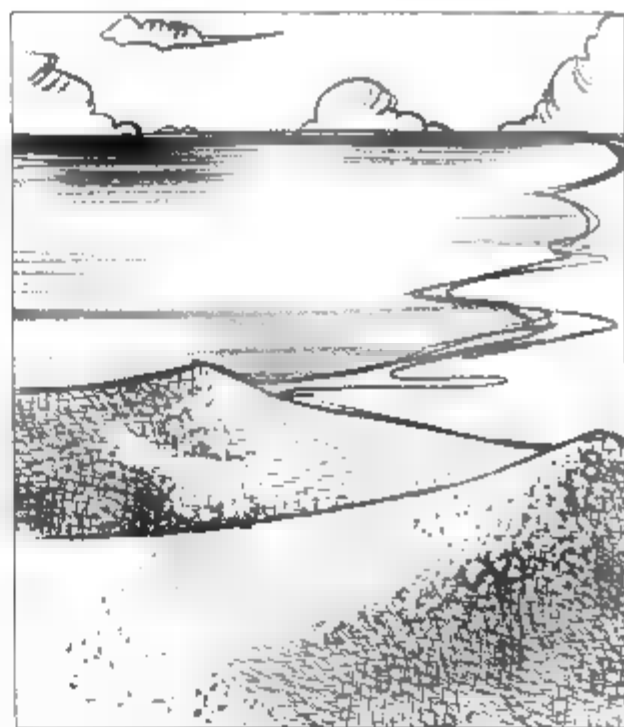
当水滴快速下落的时候，会留下视觉上的水滴轨迹，形状也会变得更长。

露珠的表现方式

由于水自身的张力，露珠会凝结在承载物上，形成一个比较扁的圆形。

一杯水的表现方式

一杯水不单独出现，必须依附于装载它的杯子，水没有形状，轮廓完全贴合杯子内侧。

一池水的表现方式

当要表现一池水的时候，我们可以将水想象成一面镜子，而不用过多去在意每一滴水的形态。要强调出一池水整体的水面感。

大海的表现方式

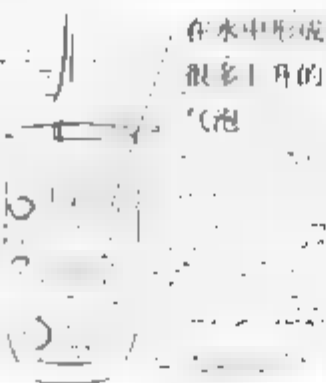
场景越大，要表现的物体越接近于一种氛围。大海广博浩瀚，我们可以采用任意视角，通过海岸的轮廓来表现。

● 1.3 水的动态表现

大部分时候水都处于动态，特别是在漫画中，动态水的表现显得更加重要。下面我们一起来学习一下如何绘制动态的水。

水流的动态

在水中形成很多上升的气泡

以较小的水流把水倒入杯子的时候，给人轻轻注入的感觉，水流对杯子里已有的水产生一定的冲击力，形成一股向上升起的气泡

小水流对水的影响

形成回旋状的水流

以较大的水流把水倒入杯中时，会形成较大的水花，水花沿着杯子的内壁旋转向上，再受到重力影响向下流淌，形成一个回旋的形状

大水流对水的影响

水花的动态

溅起的水花的动态

水花呈放射状，有一些放射状水花边缘会有单独的水珠

水的轮廓

当扰动很强烈时，有一部分水会脱离水面形成水花

水的轮廓

干扰越大，溅起的水花的边缘形状越锋利

形成很多尖锐的飞溅水花

更大水花的动态

由于有气泡，浪花呈白色色调。

海浪拍打岩石时■动态

要表现海浪拍打岩石，可以用大■尖锐的■尖来表现海浪拍打岩石后产生的破碎的水花，以表现出惊涛骇浪的气势。

人物的动作改变水的动态

■流水的手

手心中的水比较薄，溅起的水花比较细小。

手指缝■不能完全阻挡水的渗透，在下面形成断断续续的水花。

水从手心流下的方向

水花从水流落入手心的点开始向四处溅起。

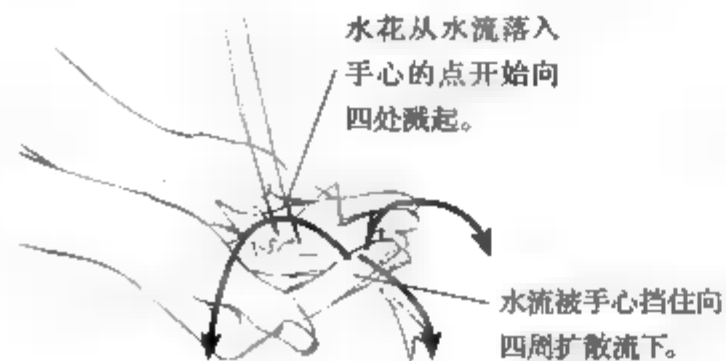
水流被手心挡住向四周扩散流下。

■踩水凼

双脚踩进很浅的水凼会溅起细小的水花。

脚离水很近，水面形成倒影。

水花飞溅的方向

抬起的脚也会带起一些水花。

脚踩水凼的时候也会形成飞■的动态水花，由于干扰较大，波纹形状也比较杂乱。

● 1.4 与角色相关联的水的质感表现

水与人类息息相关，密不可分，水存在于人体的外部也存在于人身体的内部，所以漫画中也会经常出现与角色相关联的水。

眼泪从眼眶出来，堆积到一定量后，顺着脸颊流下。

眼泪的表现方式

眼泪是人体内的水分出现在体表的状态之一，漫画中要注意眼泪的滑行轨迹。

由于出水速度较快，在身上反弹出一些水花。

沐浴时水的表现方式

沐浴时，水以很细的水流汇成一股较粗的水流，可以用直线来表现这种水流的质感。

阳光透过水面，水面上的波纹形成曲线形的块面。

美人鱼向前游动的时候，身后会扬起一些气泡。

水越向远处颜色越深，近处颜色较亮的水和远处颜色较深的水共同构成水面，形成通透感。

生活在水中的美人鱼

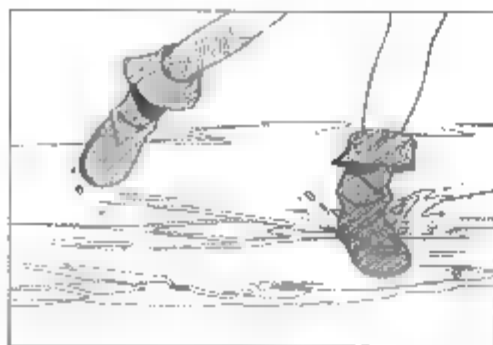
● 1.5 人物与水的材质转换

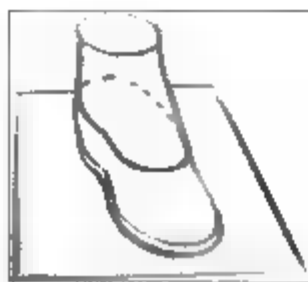
在一些科幻题材的漫画中，会将角色转化为水的材质，由于水的不确定性，在画水人的时候要注意适当为角色添加一些水花。

❻添加衣服和靴子上的[illegible]，使服装看起来更完整。

❼画出头发的光泽线，并用排线的方式画出由于遮挡产生的阴影。由于海滩上光照比较强烈，可以适当增加用线的力度。

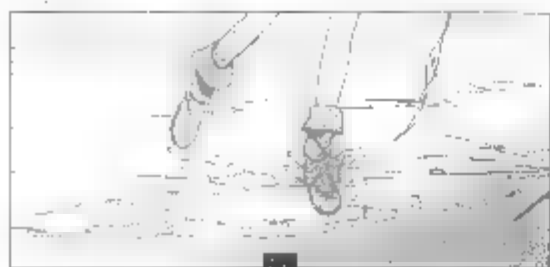
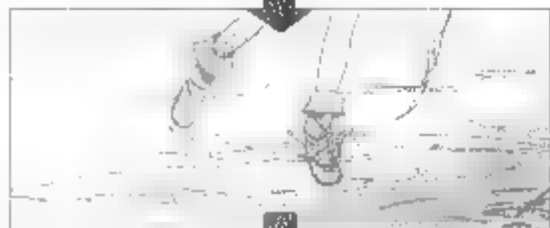
❽画出整个背景的海平面，以及海平面上的云朵，从而[illegible]分出海面和天空并突出空间感。注意应该首先分出海平线。海面也可以画出一些透视。

❾画出海面的部分，注意海浪应该有一些透视感。远处海浪要画出层叠的层次感。近处的海浪以波纹表现为主，突出[illegible]的感觉。

⑩为了使角色看上去是踩在海水中，而非踩在海面上，我们在角色脚部添加一些波纹和水花，来表现此时海水的深浅。

细节分析

注意由于海水的透视关系，水面和脚背交界线应该是围绕脚背的一条曲线，而不是直线。

⑪从海面引出一条线，另一头连接抬起的手，表现角色正从海水里挥起一条水柱。

⑫用较深的灰色调表现蔚蓝的天空，可以用铅笔涂抹后再用棉棒涂抹的方式，使天空的色调看上去比较平整。注意海面最远处的色调要和天空一致，近处海水过渡为白色，让海面看起来色调有由深及浅的过渡。

⑬画出水花的质感，注意色调深浅变化，应该表现出水花晶亮的质感。可以在手臂上添加一些滑落的水，在空中点出一些水珠。

先画出海水的色调，注意留出波纹的留白。

再用橡皮擦出一些较细小的波纹。

擦去脚边一部分波纹的线条，让脚的轮廓隐约可见，更像是踩在水中。

⑭在浅海的部分可以适当再增加一些波纹，让海水看起来有阳光照射的通透感。

⑮最后描出天空一角的灰色，再用橡皮擦出一些表现光线的线条，让画面有阳光明媚的感觉，整幅画的铅笔创作部分就完成了。

用墨水笔描线

❶在已经完成的铅笔稿上覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

❷将瞳孔和阴影颜色最深的部分涂黑，使画面更醒目。

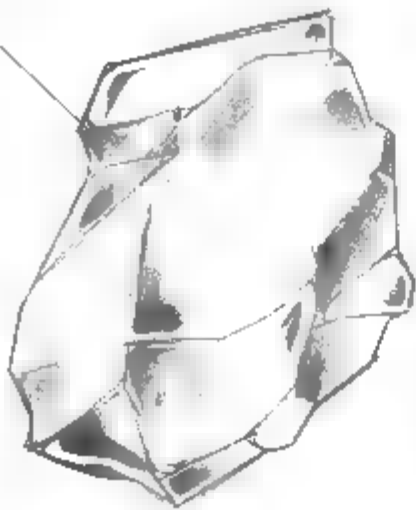
手环内侧部分也涂黑处理。

❸只需要将草稿图上表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，整张图的效果是需要用网点来表现的。

冰雪

冰雪是自然界中的水在低温状态下凝结成的固体的冰晶状态，雪和冰的本质是一样的。冰凝固得比较紧实且显得比较坚硬；雪每一片有自己的形状，聚集在一起比较松软。

2.1 表现冰的坚硬

冰的结构非常紧实，质地非常坚硬，可以将其想象为容易融化的玻璃来绘制，边缘线也要画得比较坚硬。

[illegible]的冰的[illegible]方式

整体来讲，冰块比较晶莹剔透，为了表现出这种质感，可以利用大面积留白，用边[illegible]较深的色调来表现反差产生的光感。

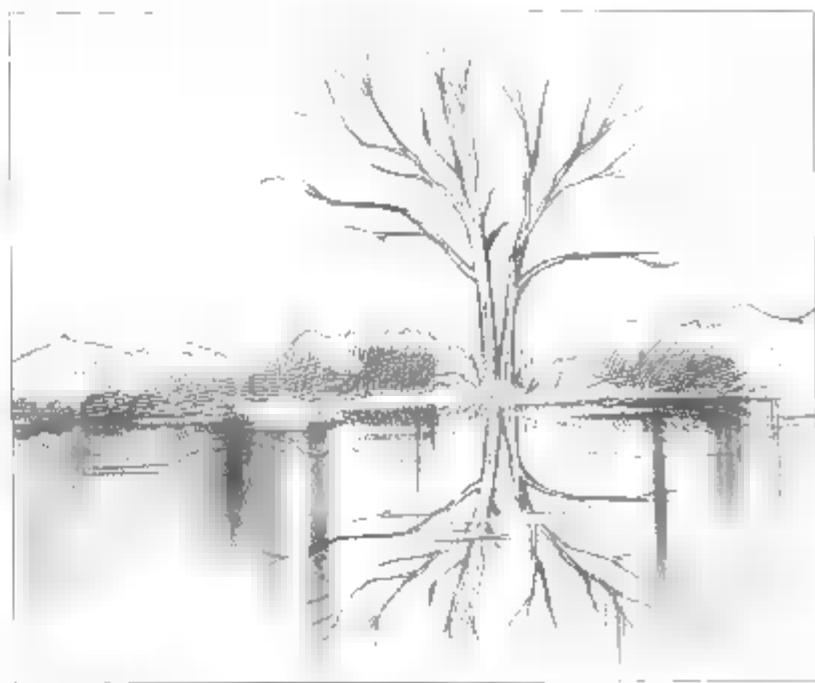
冰的轮廓

冰比较坚硬，为了表现这种坚硬感，我们通常采用直线来描绘它的轮廓。

融化的冰

冰虽然坚硬，但在融点以上就会融化变成水，融化后的冰棱角变得圆润，未融化的部分仍然坚硬。

冰柱的表现方式

很多自然形成的冰是在流水滴落的过程中被冻结的，形成冰柱这种尖锐条状的外形。

冰面的表现方式

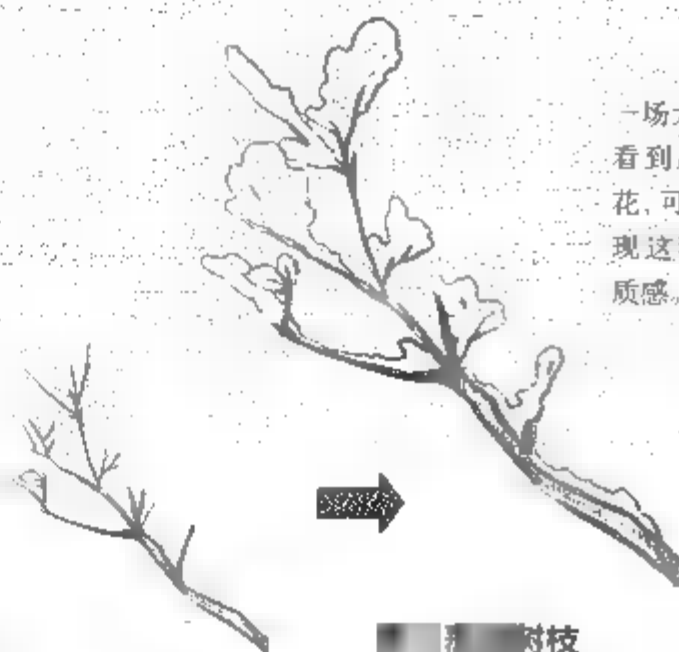
表现冰面的时候，可以采用垂直向下的线条结合景物的倒影，形成镜面的效果，利用观众的惯性思维将冰面与坚硬联系在一起。

2.2 表现雪花的轻柔

雪簇是很多雪片堆积在一起形成的，所以看起来会比较轻且柔软，在绘制雪花的时候要多用曲折的线条来表现雪花的松软感。

冰的分子形成较为规整的几何六角形。

雪片是由小冰晶增大变来的，多是六角形的，大量轻柔的雪片堆积在一起就形成了我们通常见到的雪堆。

雪片的形状

一场大雪过后，常能看到压满枝头的雪花，可以用曲线来表现这种雪压枝头的质感。

树枝的轮廓

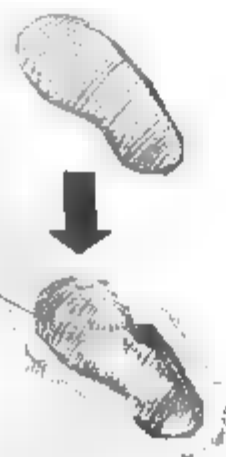
[illegible]树枝

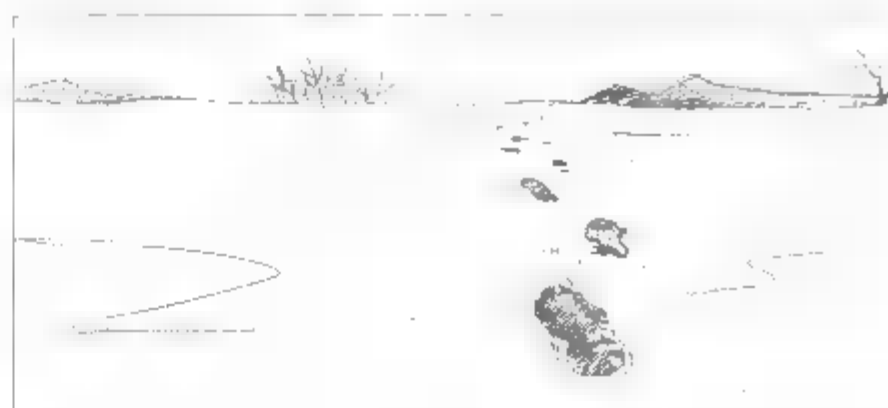
用不规整的圆形来表现松软下落的雪花团块，注意团块要有大有小。

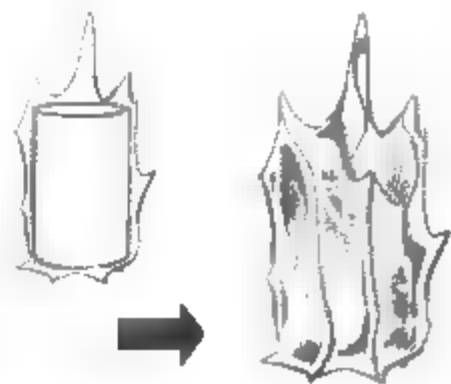
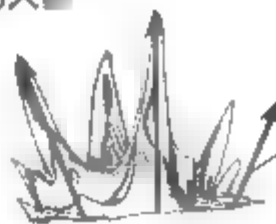
为了表现雪花的白净感，可以通过加深没有雪的景物的颜色来达到反衬的效果。

[illegible]雪花[illegible]的场景

雪花由于漫反射作用，成团簇状态时给人留下非常白净的印象，可以通过这种印象来表现雪花的轻柔。

通过绘制出脚印边被挤压出雪的线条，来表现雪的松软质感。

[illegible]中[illegible]脚印

可以用雪地中的脚印，来表现雪地的松软质感。

■ 2.4 人物与冰雪材质的转换

在漫画中会有一些将人转换为冰的情况，需要集中表现冰晶莹剔透的质感。此时可以在冰的基础上添加一些雪的效果，增添更多的寒意。

● 2.5 利用漫画手法表现冰雪的质感

下面我们以一个实际的漫画为例，来讲解如何表现人与冰雪结合场景中雪的质感。

用铅笔绘制草图样稿

一只手举起，正拿着雪球。

为了表现打雪仗时的动态，可以让少女的一条腿抬起，以表现出角色的活泼。

❶在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个草图。我们设计的是一个少女在雪地里打雪仗的场景。

先用线条描出眼睛的轮廓，再涂黑瞳孔，并用橡皮擦出高光部分。

可以画出虎牙，表现少女的活泼。

❷清理脸部十字线的线条，画出五官的细节。

❸画出头发部分的线条，再画出帽子的轮廓，注意帽子和头发的前后遮挡关系。

毛边的线条可以先用曲线表示。

❹勾勒出身体和衣服的整体轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。

❺细化服装的毛边边缘细节，用短线条表现其质感。

❻画出头发的光泽线，并用排线的方式画出人物身上由于遮挡而产生的阴影。

❼大量的阴影部分排线让角色服装的分区不太明显，可以将服装涂成灰色调，让每个部分更分明。

❽画出远景中的房子和表示山丘轮廓的曲线，让天空和地面分开，使角色看起来像是站在山丘上的。

❾添加一些更远的景物，如山和远方的树木，再添加一些中景，让整个画面看起来更有层次感。

⑩画出近处的雪人，另外在树木和房顶上适当添加一些积雪，给画面注入雪景的感觉。

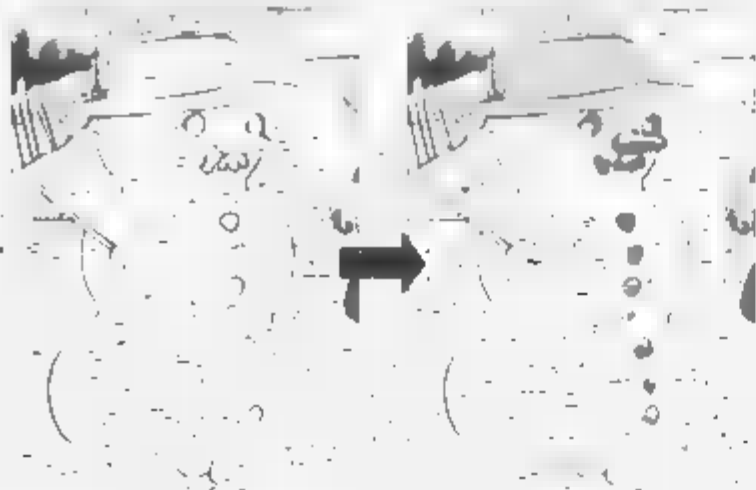
⑪为了体现出近处雪景的亮白感，可以用较深的灰色调来表现天空。

⑫平整而白净的地面反而不能表现出雪地的松软感，因此我们用画出脚印的方式来间接表现这种松软感。

细节分析

绘制脚印的时候要画出脚印的立体感，注意产生透视以后脚印的线条变化。

⑬添加一些飞扬的雪花，使画面看起来更加丰满，注意雪花的飞舞方向应该大体一致。

⑭画出角色在雪地上的投影，注意投影色调较浅

⑮画出雪人身体上各部件的固有色，有软度的部件的反差对比，会让雪人看起来更白

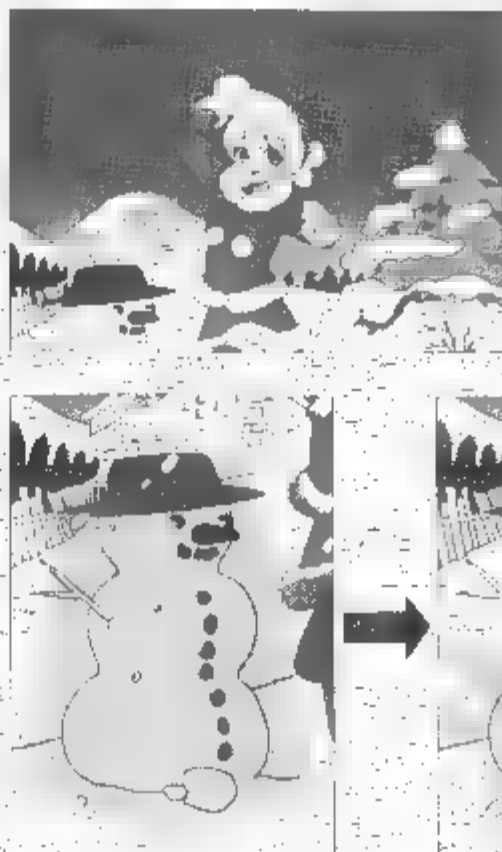
⑯画出脚印和雪人身上少量的阴影，使二者看起来更有立体感，这样整幅铅笔质感的画面就完成了。

用蘸水笔描线

❶在已经完成的铅笔稿上覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来

❷将瞳孔和阴影较深的部分涂黑，使画面更醒目，背景部分的树木也可以涂成黑色

❸只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的其他效果需要用网点来表现。

❶先选择不同色调的网点纸，为画面中固有色的部分铺上平网

❷用橡皮轻轻擦出天空平网的下面部分，使天空接近地面的部分看起来色调比较浅

阴影的轮廓应该沿雪人的球形轮廓刮出

❸贴上雪人部分的网点，先用较浅的网点为整个雪人贴网，再用刮网的方式刮出明亮的部分

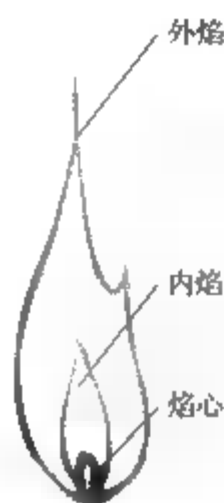
❹再粘贴一张网点，帖出阴影的效果，使角色看起来更有立体感。

❺最后用白色颜料点出飘落的雪花，整张与雪相关联的漫画作品就完成了。

火焰

火焰是在燃料和空气混合并迅速转变为燃烧产物的化学过程中出现的可见光或其他物理表现形式，也就是一种物理现象。

● 3.1 表现火焰的炙热感

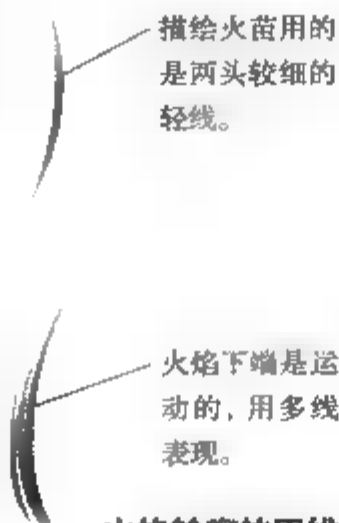
火焰的炙热感是通过火焰轮廓来表现的，在光线较为充足的情况下，火焰表现为线条轮廓，在光线微弱的情况下，可以只用色调来表现。

火焰的组成

为了表现火焰的炙热感，可以用色调来区分火焰的各部分，外焰用白色调，内焰用灰色调，焰心为了表现燃烧后，可以用深色调来绘制。

蜡烛的焰心

打火机的焰心

火焰轮廓的画法

以舒展的曲线来表现火焰，线条要流畅。

火焰轮廓的用线

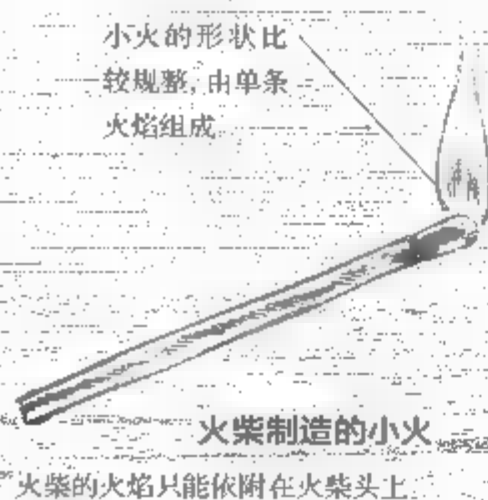
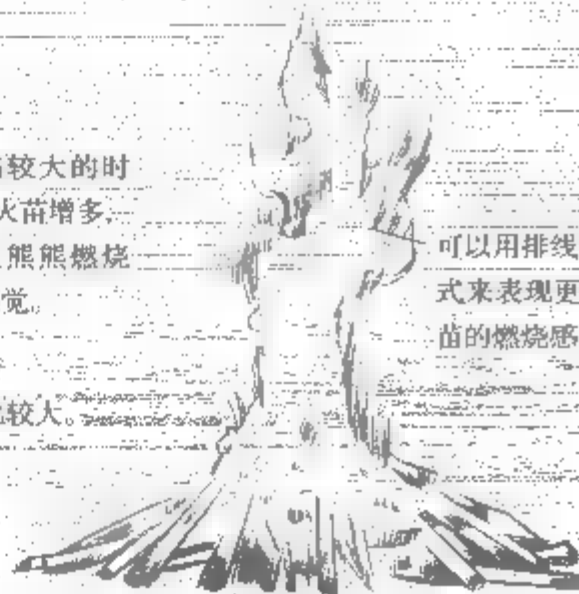
用橡皮涂抹表现火焰

由于火焰能发光，在深色的背景环境中，通过橡皮的涂抹能表现出火焰光亮的质感效果。

3.2 火焰的状态变化

火焰的大小与燃烧物体的大小有关，燃烧较小物体时，火焰较小，当燃烧物较多时，火势凶猛。

火柴制造的小火

火柴的火焰只能依附在火柴头上

火把制造的大火

柴堆制造的大火

火灾级别的火海

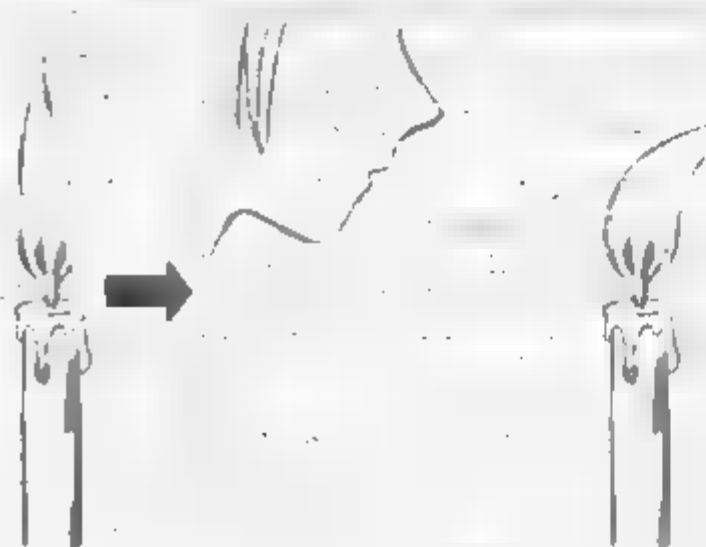
火海已经不能用火焰的轮廓来表现了，只有通过燃烧物和燃烧产生的副产品来间接表现，如可以用浓烟、火星和既定场景来营造火灾现场的火海氛围。

● 3.3 火焰的动态表现

漫画中有很多魔幻的场景都与火有关，其中会大量运用火焰的动态表现。下面我们就来一起学习一下如何表现火焰的动态吧！

外力引起火焰的变化

蜡烛火苗的动态变化

动态火苗的轮廓

当处于静止无风的状态时，火苗是不规则垂直向上的。当有空气干扰时，火苗会随着风向发生方向上的改变。

动态火焰的轮廓

动态火焰的形态是旋转运动的，而且由于有可燃物，火焰会在可燃物上重复同一个旋转动作。

火把火焰的动态变化

动态火焰的轨迹

火焰的动态

战争中的火焰喷射器

漫画中火焰喷射器的变化应用

开枪时喷射出的火星

3.5 人物与火焰材质的转换

火比较特殊，它不受重力的影响，所以在绘制火焰材质的人的时候，要适当添加一些上升的火苗和由于燃烧不完全产生的火星。

■ 3.6 利用漫画手法表现火焰的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解人与火结合的场景中火的质感表现。

用铅笔绘制草图样稿

由于火的特殊的发光质感，会对角色身体上的光影产生一定影响，所以我们在绘制草稿的时候就应该先确定篝火的位置。用X做一个记号。

先用线条描出眼睛的轮廓，再涂黑瞳孔，用橡皮擦出高光部分。

在漫画的表现中，瞳孔的高光点与光源的位置无关。

❶在绘制整张画之前，先用较细的线条画出一个草图。画出大致的人物动态及服装结构，这里我们描绘的是一个围着篝火起舞的异族少女。

❷清理脸部十字线，画出五官的细节。

❸绘制出头发部分的细节，可以用较细的线条来表现辫子梳理整齐的质感。

注意画出裙摆的褶皱，表现少女跳舞时的轻盈。

❹勾勒出身体和衣服轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。

由于服装结构比较简单，为了避免单调，可以在胸衣上适当添加一些较为复杂的花纹，来增加服饰的观赏性。

❺添加衣服的褶皱，使服装看起来更完整，可以适当增加一些装饰性的花边美化角色。

❻根据光源的方向画出角色的阴影，注意靠近光源的腿部阴影较少。

考虑到是夜晚的场景，此时远景比较模糊，可以将远处的树木涂成黑色色调，以免喧宾夺主。

❼将服装涂成灰色调，使皮肤和服装层次更分明。注意由于靠近光源处非常亮，可以将接近记号附近的灰色调减弱一些。

❽画出远处的背景。为了表现篝火燃烧的场景，可以将背景设置为野外，添加一些灌木丛就能达到效果。

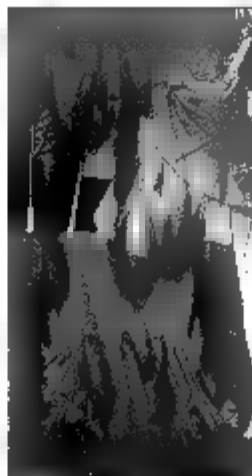
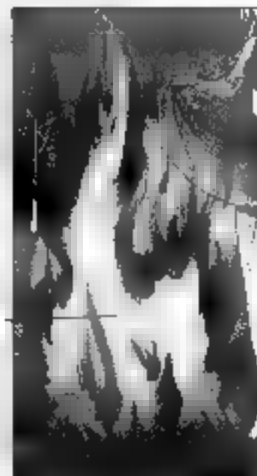
❾为了表现出黑夜的感觉，采用排线和纸巾涂抹的方式为整个画面涂上深灰的色调。

注意火光照射人物皮肤产生的柔和渐变效果，正确的光影运用能表现出立体感。

❿采用橡皮和手指涂抹的方法，提亮靠近光源位置的亮度，以表现出火光照亮人物的质感。

⓫画出篝火下木炭的轮廓，并用排线的方式加深木炭部分颜色，以便和火焰产生对比，使火焰更加明亮。

⓬从轮廓开始，画出火焰的质感，再用橡皮擦出明亮的部分，用可塑橡皮擦出火焰部分的色调。

细节分析

先用较[illegible]较软的铅笔细分出火焰的轮廓。

用橡皮擦去火焰中间部分的色调，注意保留火焰的轮廓。

⑬添加一些上升中的火星，使火焰看上去像是在熊熊燃烧。

⑭画出角色的影子，注意篝火会影响角色的影子的位置。

用蘸水笔描线

❶在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，再用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

❷将角色瞳孔和阴影颜色最深的部分涂黑，使画面更醒目，背景部分的树木也可以涂成黑色。

❸将全图勾线。只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。

❶用平网粘贴角色服装上的固有色部分，用较深的网点粘贴背景的色调，地面可以用渐变网粘贴。

❷贴火焰边缘的网点。用刮网的方式刮出火焰模糊的边缘感，以突出焰心较亮的部分。

❸用同样的方法粘贴出火焰底部的网点，增加火焰的质感，使其看上去层次更丰富。

❹粘贴出角色身体部分的阴影，要表现出火焰的光感。粘贴网点时要注意光源方向与阴影方向的统一性。

身体轮廓线发生弯曲的部分的网点边缘可以用刮网方式处理，使过渡更柔和。

裙子遮挡身体产生的影子非常明显，网点边缘不用做刮网处理。

❺画出火焰上升产生的火星，使画面更完整。这样整张角色与火焰关联的作品就完成了。

4 雷电

雷电是伴有闪电和雷鸣的一种雄伟壮观却又有点令人生畏的放电现象，雷电没有具体的形状，人们通常只能观察到它放电的一瞬间。

4.1 表现雷电的速度感

雷电具有瞬时性，在了解其结构的前提下，我们可以采用大量直线来表现其速度感。

雷电的形态

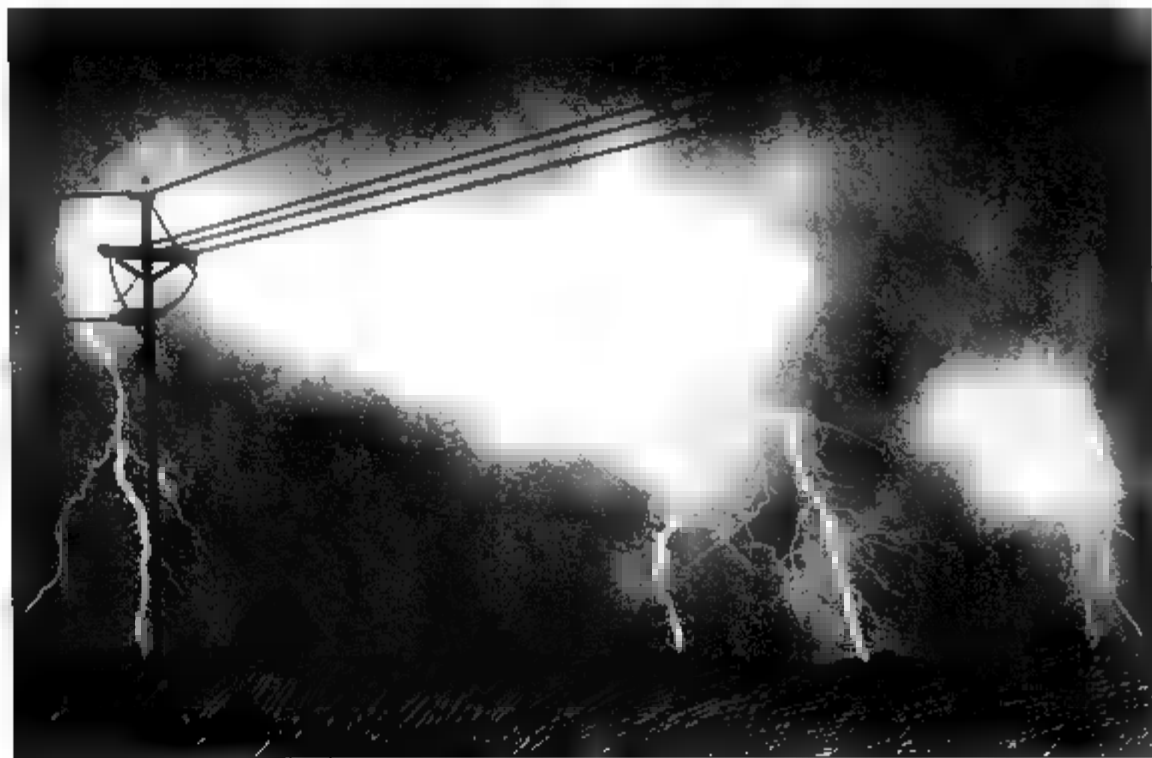
雷电没有固定的形态，它是在放射过程中沿着空气的轨迹产生的强烈光芒，漫画中可以将雷电抽象为由直线构成的锯齿形。

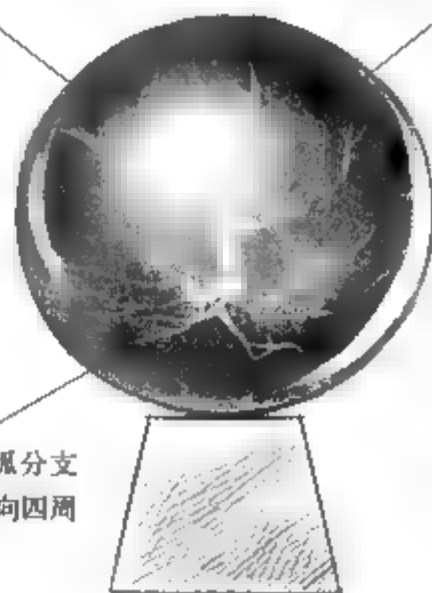
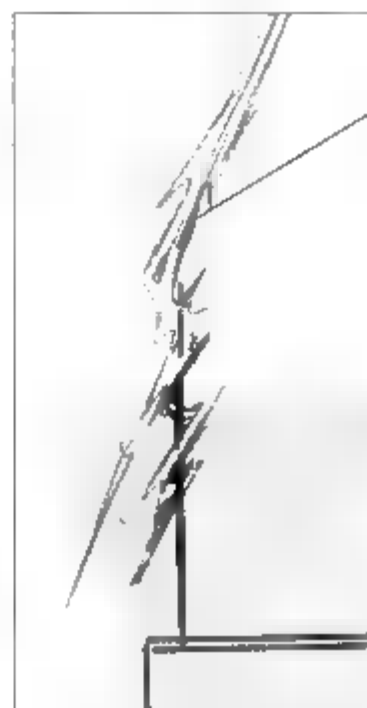
雷电的轮廓

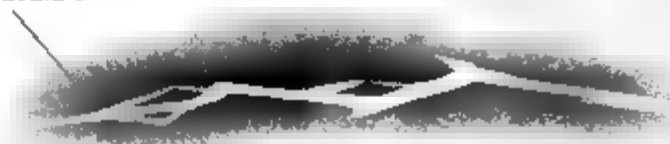
雷电的光感

在人们既定概念中，雷电是一闪而过的，为了表现它的这种速度感，可以借助深色的天空背景来表现非常明亮一闪而过的雷电。

自然中雷电的形态

雷电没有固定形态，画雷电的时候可以搭配任意形态的电弧，但注意要尽量用直线来画。

大自然中的雷电场景

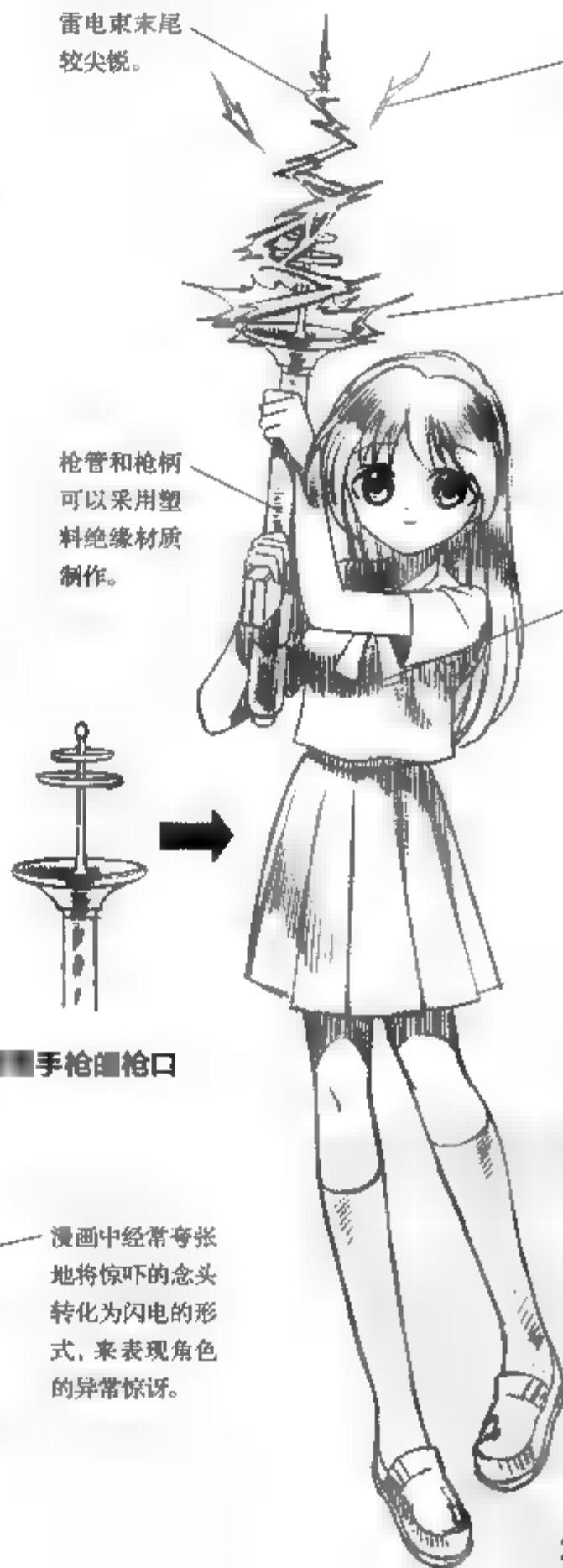
将雷电放到宏观的场景中，可以集中表现出它的光亮感。雷电的形态虽然不固定，但是主要结构是固定的，大自然中最常见的就是线状闪电。

● 4.3 雷电的动态表现

在漫画中，经常会有操控没有具体形状的雷电的情景。下面我们就一起来学习一下如何表现雷电的动态吧！

4.4 与角色相关联的雷电的质感表现

雷电是一种危险的物质，现实中人不能直接接触它，但是在漫画中会有许多武器在雷电上大做文章，为作品增添不少新鲜感。

雷电制成的剑

手枪的枪口

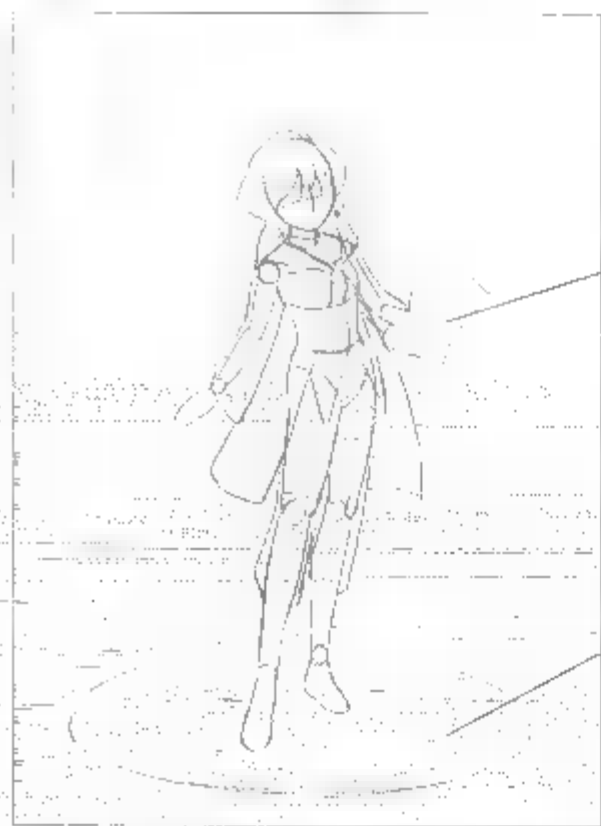
发射雷电的手枪

漫画中惊讶的表现方式

4.5 人物与雷电的材质转换

雷电的形状非常不确定，在转换成为角色的时候，可以把人物想象为一个导体，在导体的基础上添加雷电的效果。

4.6 利用漫画手法表现雷电的质感

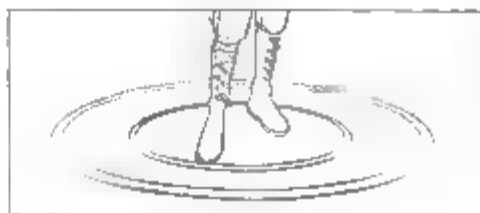
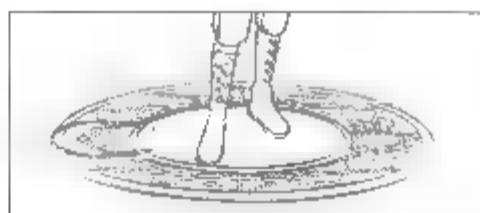
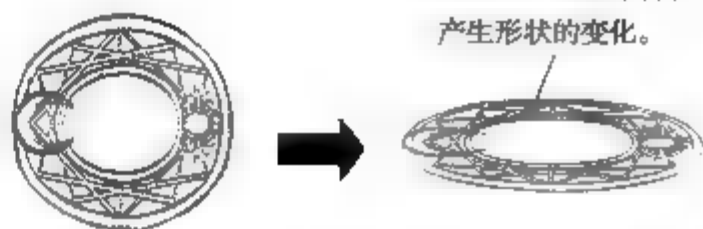
下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解漫画中人与雷电材质结合时雷电质感的表现。

用铅笔绘制草图样稿

❶在绘制整张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，并添加大致的人物动态及服装结构。

❷清理脸部十字线，画出五官的细节。

❸绘制出头发部分的细节，为了不使角色的发型和长条状的雷电产生重复感，这里选用清爽的短发。

❹勾勒出身体部分和衣服的轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。

❺添加衣服的褶皱，使其看起来更完整，并添加上装饰的手环和魔法书。

❻画出魔法阵的形状和图案，注意角色所踩的部分是没有图案的。

❼画出雷电的大致轮廓，注意将雷电的造型画为从书里延伸到一侧的手掌心，让其看起来像是从书里引出来的。

上半身以拱形雷电为主要光源。

下半身主要以魔法阵为主要光源，为了表现魔法阵的亮度，膝盖以下可以不用画出阴影。

❽画出角色身体上的阴影，注意此时的光源有两个，一个是从手里引出的雷电的光芒，另一个是魔法阵发出的光芒。

❾用较软的铅笔涂出大衣的固有色。由于要表现雷电的光亮感，大衣的色调可以画得稍微深一些。

❿用铅笔涂出背景的色调。为了表现魔法阵和雷电魔法的光亮质感，可以将背景颜色画得稍微深一些，上部做一些渐变，直到变为白色。也可以用棉棒或者纸巾来涂抹背景的渐变处，使过渡更自然。

⓫画出魔法阵中溢出的雷电魔法，使魔法阵看起来光芒四射。

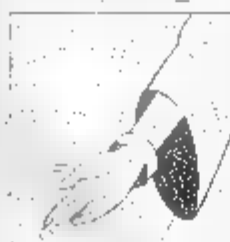
⓬加深雷电边缘的背景色调，并用棉棒以涂抹的方式适当降低雷电的锐利度，使其看起来更加明亮。

⑬适当为雷电增加一些电弧，使画面看起来更完整

注意白点多添加在电弧的上面部分，使雷电给人以受到魔法控制的感觉。

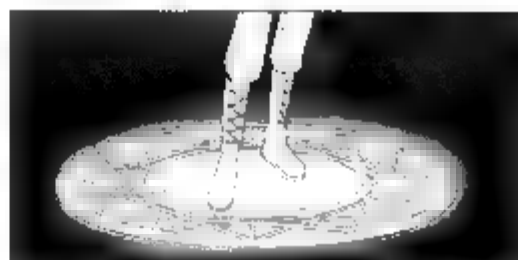
⑭最后为雷电添加一些白色的点，表现电弧灵活放电的效果，这样铅笔质感的画面就完成了。

用蘸水笔描线

❶在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描绘下来。

❷将瞳孔和袖子的内侧涂黑，增强画面的表现力。

❸完成勾线，只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。

❶用平网粘贴角色服装上的固有色部分，选用从黑过渡到白的网点粘贴背景的色调。

❷用■网的方法■出角色身体上的阴影，由于下半身的光源比较强烈，只贴出上半身的阴影即可。

❸为了表现雷电的光感，可以先用橡皮减淡光源周围的色调，使画面更加明亮。

注意雷电的起始点在书中，所以书页一侧也要贴上网点。

■在背景上叠一层网点，■出雷电的大致走势，用刮网的方式刮出雷电的电弧，并适当添加一些光点，表现出雷电放电的效果。

❺用刮网的方式刮出■法阵溢出的雷电电弧，与雷电相关联的漫画就完成了。

5 风

空气的流动产生了风，风是看不见的，但是我们可以通过物体的动态来间接体现风的存在感。

5.1 表现风的状态

在漫画中，风可以作为场景元素存在于背景应用中，也可以夸张地表现为可见线条，存在于角色上。

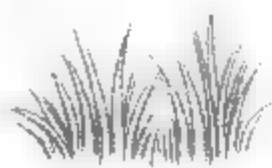
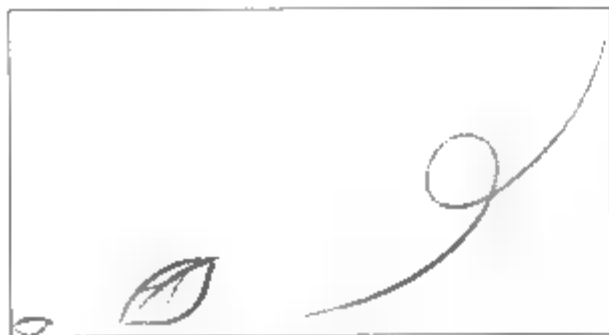
[illegible]

用两头细中间较粗的线条来表现风，这样能很好地表现出风吹拂的痕迹。

接近地面的部分可以适当添加一些线条，使风看起来比较大。

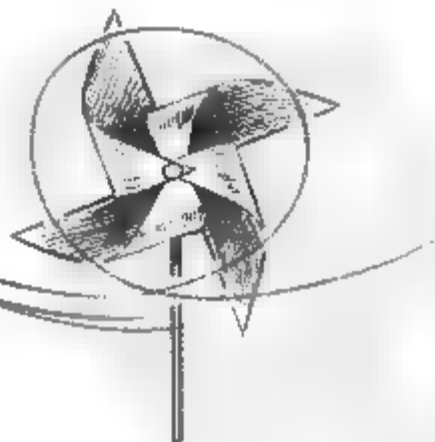
有风状态的草会随风向摆动，产生一边倒的状态。

[illegible]的[illegible]表现

可以用多重线条来表现风的轨迹，注意表现风的线条不宜过多，要体现出空气流通的感觉。

无风状态的草　　**有风状态的草**

飘走的落叶

漫画中有表现风吹落叶的场景，这时的风会带着细微的卷曲，可以用卷曲的线条来表现吹动的轨迹。

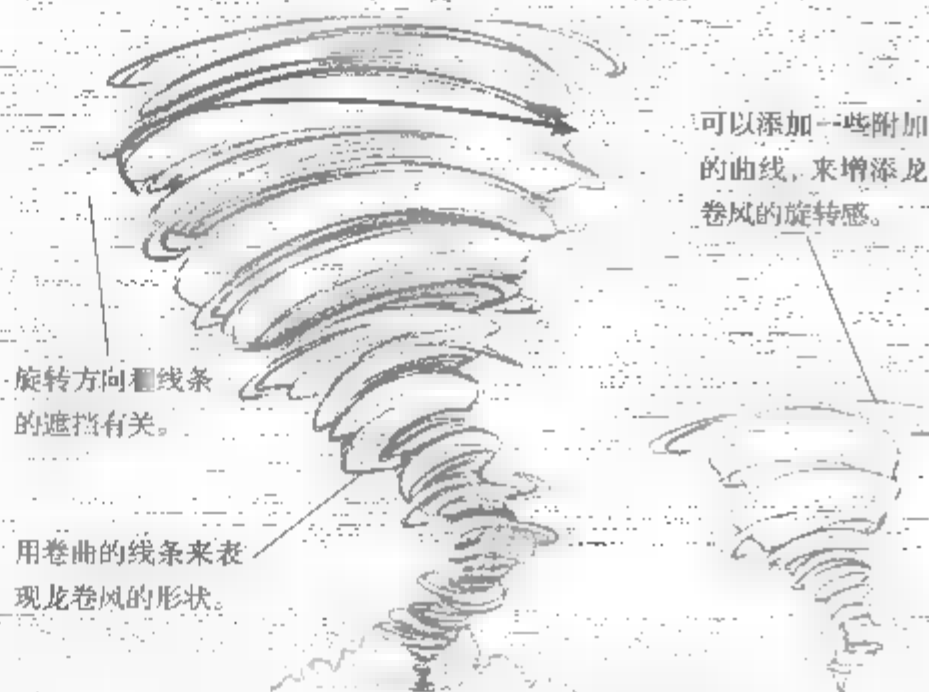
表示风吹来方向的线条较长。

风车旋转的方向

[illegible]表现风[illegible]来向

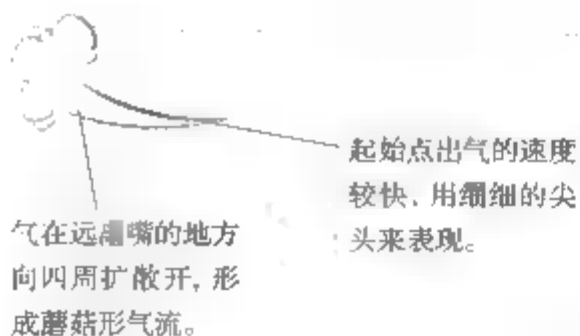
风的轨迹线条长短能表现风的来向，较长一边表示风吹来的方向。

风的状态变形

蒸汽的表现方法

蒸汽是带着水汽的热空气，它缓慢上升形成了空气的对流，我们用皮肤去接触也能感受到流动的热感。

龙卷风的表现方法

龙卷风呈中空状态，由于刮起水汽，不借助参照物也能被肉眼观察到。

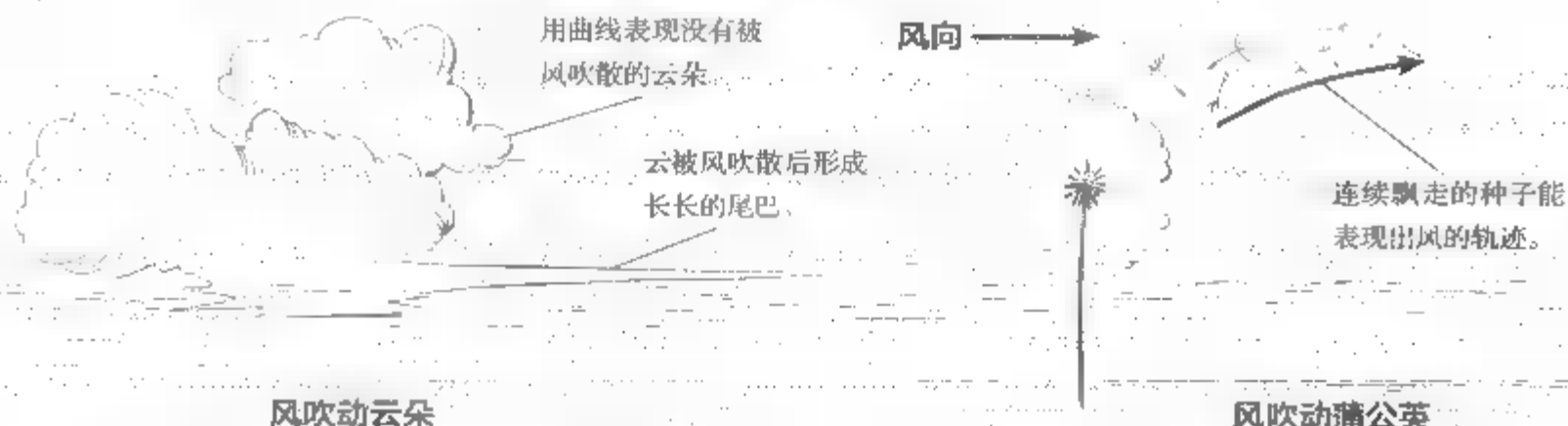
龙卷风的轮廓

角色叹气的表现方法

[illegible]用风的[illegible]

漫画中有很多使用风的魔法，这时[illegible]需要将风具象化，用较多的线条来表现风的具象形态。

5.2 利用参照物表现风的方向和强弱

在很多情况下，风是画不出来的，这时候我们需要通过参照物的动态来间接表现风的状况。

风吹动云朵

高空中空气对流非常强烈，可以使用被吹动的云朵这种参照物来间接表现大风。

风吹动蒲公英

蒲公英种子比较轻，被风吹起时能表现出风向。

用参照物表现场景的整体风向

在绘制场景的时候，就算不画出风的线条也可以通过一些参照物的细节来表现整体风向。

微风的表现　　**大风的表现**

5.3 与角色相关联的风的质感表现

风是由空气流动产生的，当风大小适中的时候，可以为人所用，方便人们的生活。

使用风的魔法

扇子扇出的风

吹风机的吹动方式

吹风机的风

● 5.4 人物与风的材质转换

在将角色转换为风的材质时，为了体现能被支撑起来的风，我们可以采用龙卷风的形式，还要注意处理一些细节，使其与被风包裹的情况区分开。

被风包裹和自身成为风的区别

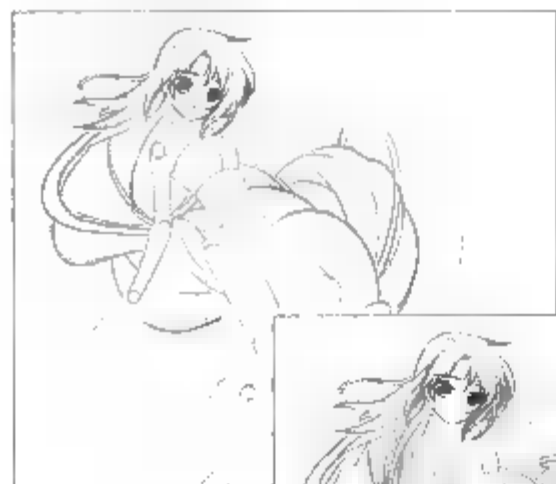
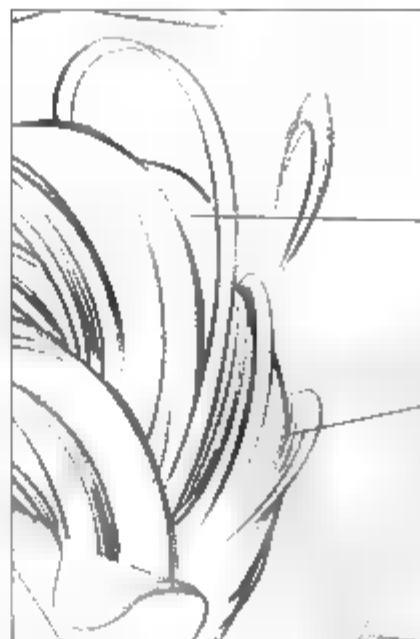
风材质的人体

超级动漫大图鉴

● 5.5 利用漫画手法表现风的质感

下面我们通过一个实际的漫画例子来讲解漫画中风质感的表现方法。

❶在绘制该张画之前，可以用较硬的线条画出一个最初草图，画出大致的人物动态及服装结构。

❷清理脸部十字线，画出五官的细节。

❸绘制出头发的轮廓，并添加发丝细节，注意头发的走向。发梢部分可以添加一些线条，表现出从头发到风的质感过渡。

❹勾■出身体部分和衣服的轮廓，并清理掉大部分遮挡的结构初稿线。

❺添加衣服的褶皱，使服装看起来更完整，重点装饰衣服的胸口部分。画出从手心发出的零散花朵，间■表现出风的存在，注意花瓣飘散方向的一致性。

■画出角色的阴影，注意头发部分的处理，发梢转化为风的部分不要画阴影线。

❼排完阴影线以后，角色服装的分区会不太明显，可以将服装涂成灰色调，这样每部分都会很分明。

先画出地面的草地，为了丰富画面，可以在前景部分加上一些花朵。

❽画出背景的地面，因为要画的是风之精灵，角色需要腾空飞起，注意突出地面和角色的空间距离感。

❾添加背景中的云朵，区分出地面和天空。

用排线的方式画出草地浅灰色的色调，近景处花的叶子采用较深的色调表现，使前景和背景分离，画面显得更有层次。

❿画出背景草地的色调，让画面显得更加丰富，注意用不同的色调来表现花的叶片和草地。

⓫用涂抹的方式画出背景天空的色调，突出天空的颜色。

⑫用较硬的铅笔在云彩的下方画出一些阴影，使云彩看上去更有立体感。

⑬添加一些风的轨迹，让角色身体周围看上去充满了流动的气流。

❶在已经完成的铅笔线稿上面覆一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

❷将瞳孔和下巴部分的阴影涂黑，裙子内侧也要涂黑。

❸只需要将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。

❶用平网贴贴深浅衣服上所有色部分，注意天空、头发和服装种不同灰度的网点运用，增加画面层次感

❷用刮网的方式刮出头发的高光，光的部分用橡皮擦去网点，表现出没有颜色只有轮廓的风的感觉

❸贴上背景中天空和草地，丰富画面色调

❹在服装上叠一层网点，做出渐变的效果，表现画面的光感

刮出身体周围风的线条，用橡皮擦出手部发出的魔法风的走势

❺用刮网的方式表现出风的魔法，整张作品就完成了

Chapter 7 场景的质感表现

除了人物和道具外，场景的质感表现也关系到整个画面的视觉效果，一个质感表现好的场景能为画面带来非常强烈的视觉冲击力，从而更能吸引读者。本章就来学习场景的质感表现技法吧！

1 利用光影表现气氛

光和影是质感表现的基础，正确的光影表现能为物体带来质感效果，为场景带来气氛，因此我们要学会利用光影条件来更好地表现画面。

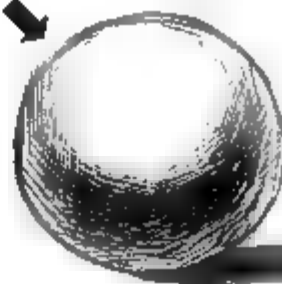
1.1 关于光与影

光线被物体挡住就会形成阴影，可以说在自然界只要有光的地方都有影子，在绘画的时候要学会控制好光影，才能取得更好的表现效果。

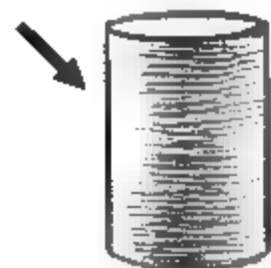
没有光照的情况

白色的球，只有轮廓，不产生阴影。

弱光照射的情况

弱光时，光照较弱，白色的球上落下了浅灰色的阴影。

强光照射的情况

强光时，光照较强烈，白色的球体上落下了深灰色的阴影。

根据光线强弱不同，物体的阴影会发生从黑到灰的变化。光线越强烈，同一个物体产生的阴影颜色越深。

物体离地面较高的时候，投影色调较淡，形状接近圆形，与物体形状差异较大，边缘比较模糊。

离地面较远的情况

阴就是光线照射物体时，物体本身的暗部，这些出现在物体本体上。

影就是光线照射物体时，物体在另一个物体的面上产生的影子，这些影子出现在物体之外。

阴和影

绘画中的阴影由阴和影构成。搞清楚阴影的区别和联系，能帮助我们画好物体的质感。

物体离地面较近的时候，投影色调较深，与物体本身的形状接近，并且边缘轮廓清晰。

离地面较近的情况

影子的位置由光源的位置决定，影子延伸方向的相反方向，一定有光源的存在。

影子的方向

● 1.2 人物的光影

人物的光影比较复杂，由于人体表面的骨骼肌肉起伏不一，在绘画时需要根据实际的轮廓来确定阴影的形状。掌握好人物的光影，对表现人物的立体感非常有用。

人物头部的阴影

面部的轮廓

面部的凹凸位置固定，根据光源与角色的相对位置不同，脸部产生的阴影位置也不同。

主要在头发和下巴下面产生阴影。

顺光产生的阴影

在一侧脸部产生阴影，注意露出凸起的颧骨。

侧光产生的阴影

侧后方照射来的光照亮一侧脸部，带出脸的立体感。

侧逆光产生的阴影

光从正后方照射，只能看到头部边缘的轮廓光。

逆光产生的阴影

额头形成坡度较小的梯形。

鼻子是面部凸起最明显的部位。

两侧颧骨也高高凸起。

脸部的凸起部位

细碎的刘海带来锯齿形的阴影，和脸部的灰调连接在一起。

露出额头的发型，能看到头发投射在额头的影子，影子和脸部的灰调不相连。

发型对角色面部阴影的影响

可以将头发和脸看作两个不同的物体，刘海在额头上的阴影形状会随着刘海形状的改变而改变。

脖子上会因被下巴遮挡而产生的阴影。

由于手臂的遮挡，腋下会有一些阴影。

胸部下方会有较多的阴影。

小腹上也会有阴影，体现出其立体感。

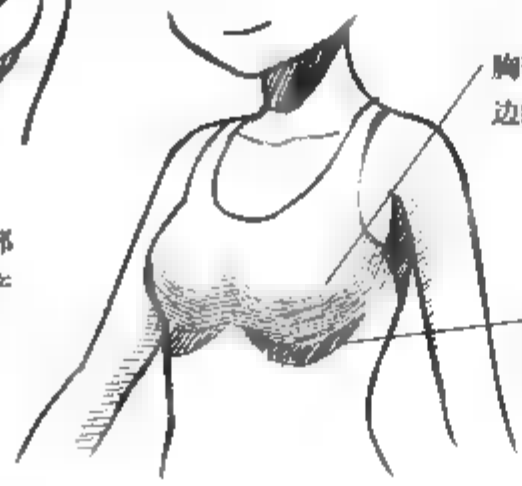
小腿上会有被大腿遮挡产生的阴影。

正侧面时下巴下方依然有少量阴影。

正侧面时胸部的阴影比正面时少一些。

正侧面时膝盖下方会有一些阴影。

当角色穿上较宽松的服装时，身体的主要阴影是由服装遮挡产生的。

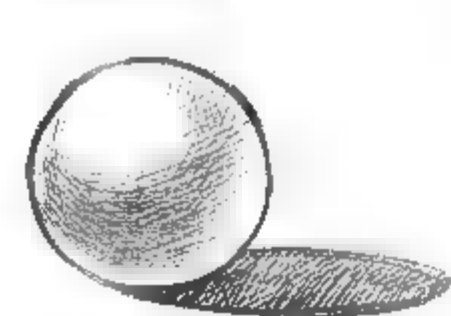
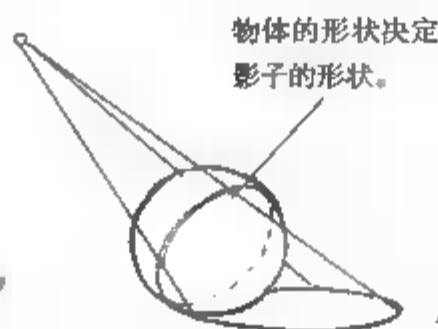
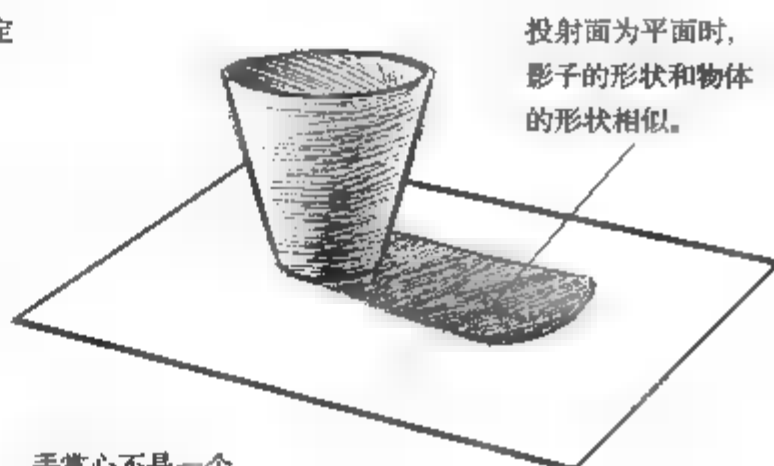
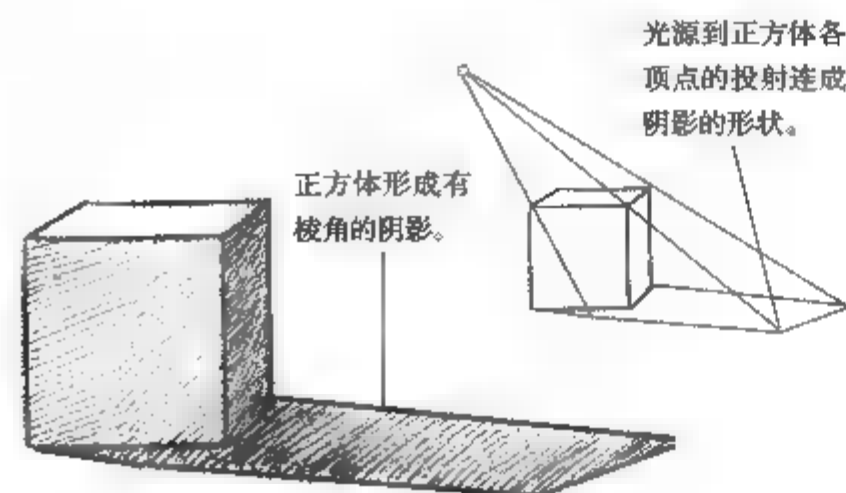
身体正面阴影的主要部位　　**身体正侧面阴影的主要部位**　　**[illegible]时阴影的影响**

胸部的阴影

胸部的阴影连成一片，仔细划分的话可以分为较浅的阴和较深的影两个部分，画出这两个部分的阴影有利于立体感的表现。

[illegible]的腿部的阴影

腿部弯曲后，在整个小腿的前侧产生阴影。

1.3 物品的光影

在漫画中有很多需要表现物品质感的场合，掌握正解的光影绘制方法，能更好地表现出物品的质感，从而使画面更加赏心悦目。

物体的形状决定影子的形状。

投射面为平面时，影子的形状和物体的形状相似。

球体形成椭圆形的阴影。

光源到正方体各顶点的投射连成阴影的形状。

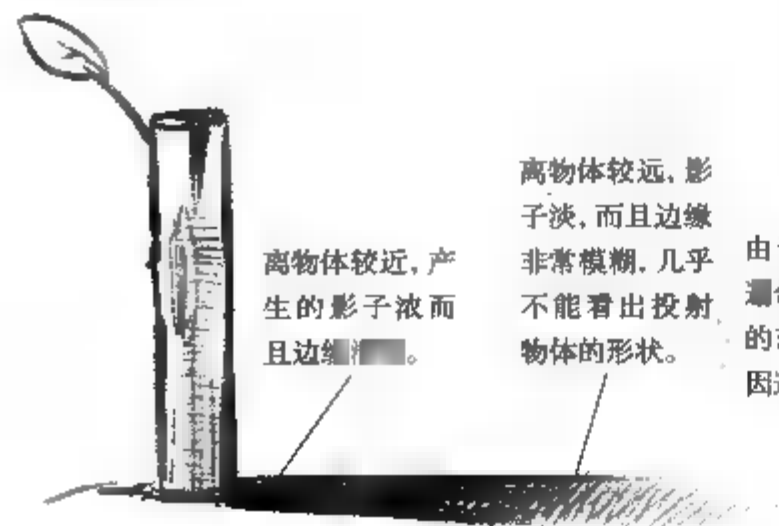
正方体形成有棱角的阴影。

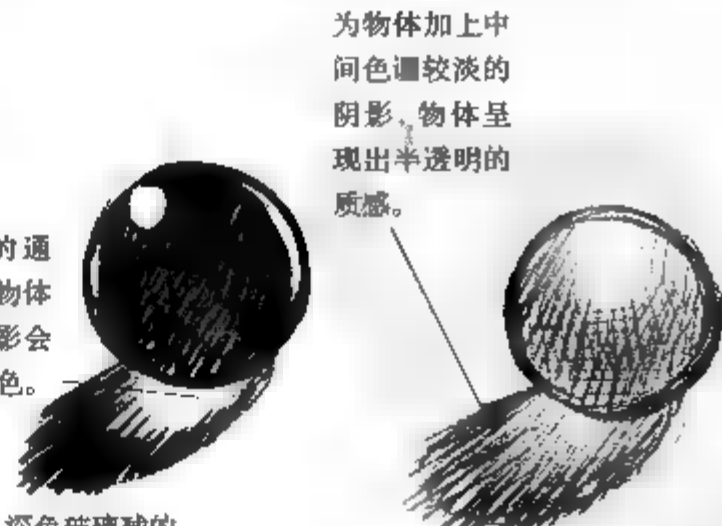
手掌心不是一个平整的平面，影子的形状会随着手掌的凹凸轮廓发生改变。

物品影子的形状

当光投射到有透视的平面上时，投影面上的影子形状是物体真实形状的变形。

投射面对物体影子形状的影响

投射面对物体影子的形状也有很大的影响，当投射面本身有形状上的变化时，物品的影子形状也会随之产生变化。

距离对影子的影响

同一个影子也会有不同的浓淡变化，当影子离物体较近的时候往往颜色较浓，而且边缘清晰，距离较远时则相反。

特殊物体的阴影

当物体本身是半透明或透明材质时，阴影的色调会发生改变，通过阴影能更好地衬托出物体本身的质感。

表面没有凹凸的圆柱体，影子的轮廓边缘是一条光滑的曲线。

同一个物体在人体上产生的影子，轮廓边缘凹凸不平，沿着皮肤表面的起伏发生变化。

影子较多的一条腿看起来在影子较少一条腿的后面。

物品的影子轮廓

当物品与人体相结合的时候，首先需要考虑物品投射在人体上的影子形状，画出正确的影子边缘形状，才能表现出人体表面的凹凸感。

影子产生空间感

根据人体与裙子的距离不同，影子的形状也会发生改变，这种改变带来了空间感。

褶皱较紧的部分是由于相互折叠形成的，这种褶皱形成较为明显的阴影轮廓。

当褶皱处于较为松弛的状态时，形成模糊的阴影轮廓，颜色也较浅。

褶皱的光影表现

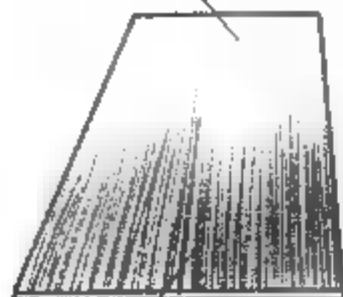
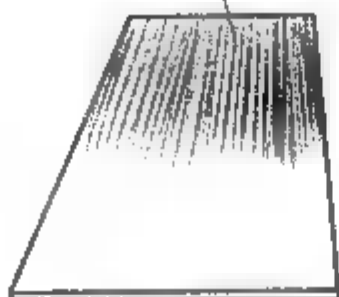
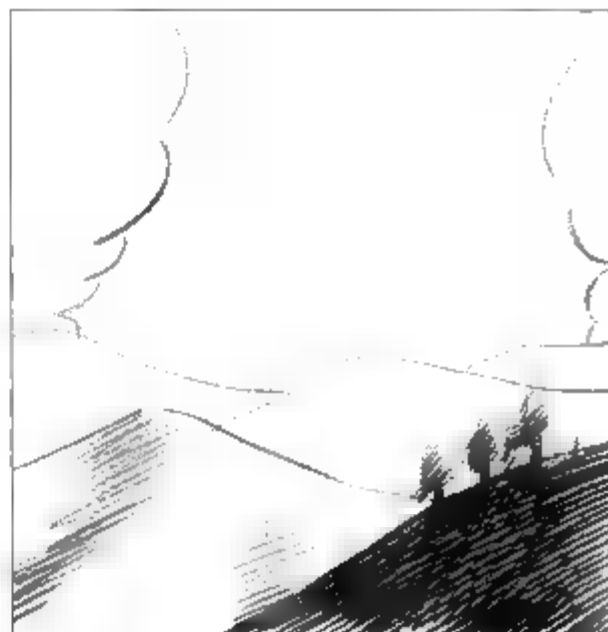
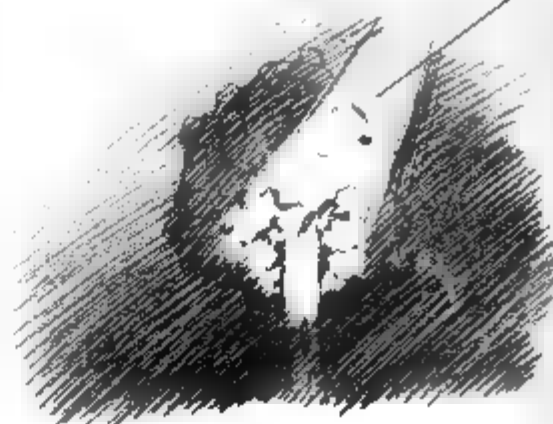
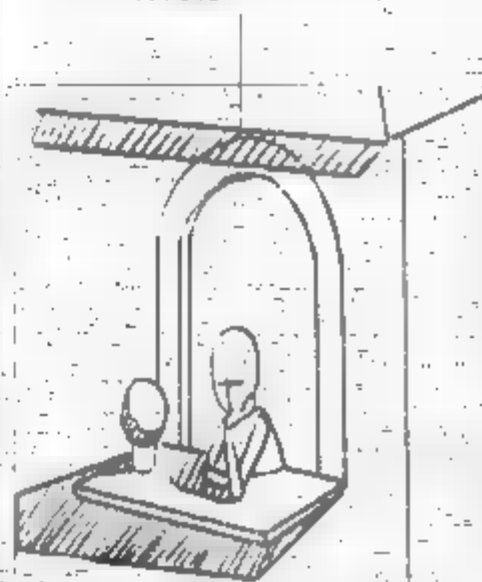
没有物体束缚布料，形成松散的褶皱。

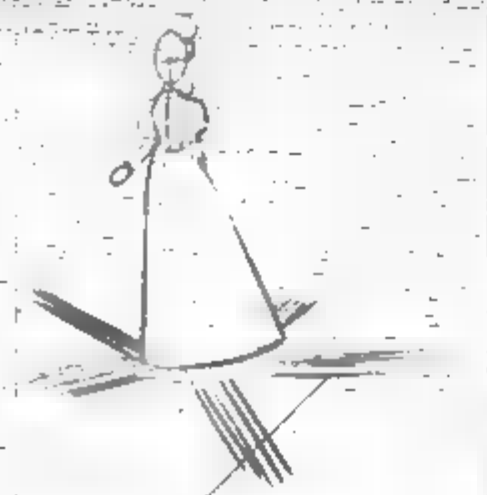
有物体束缚布料，形成相互折叠的褶皱，产生较深的阴影。

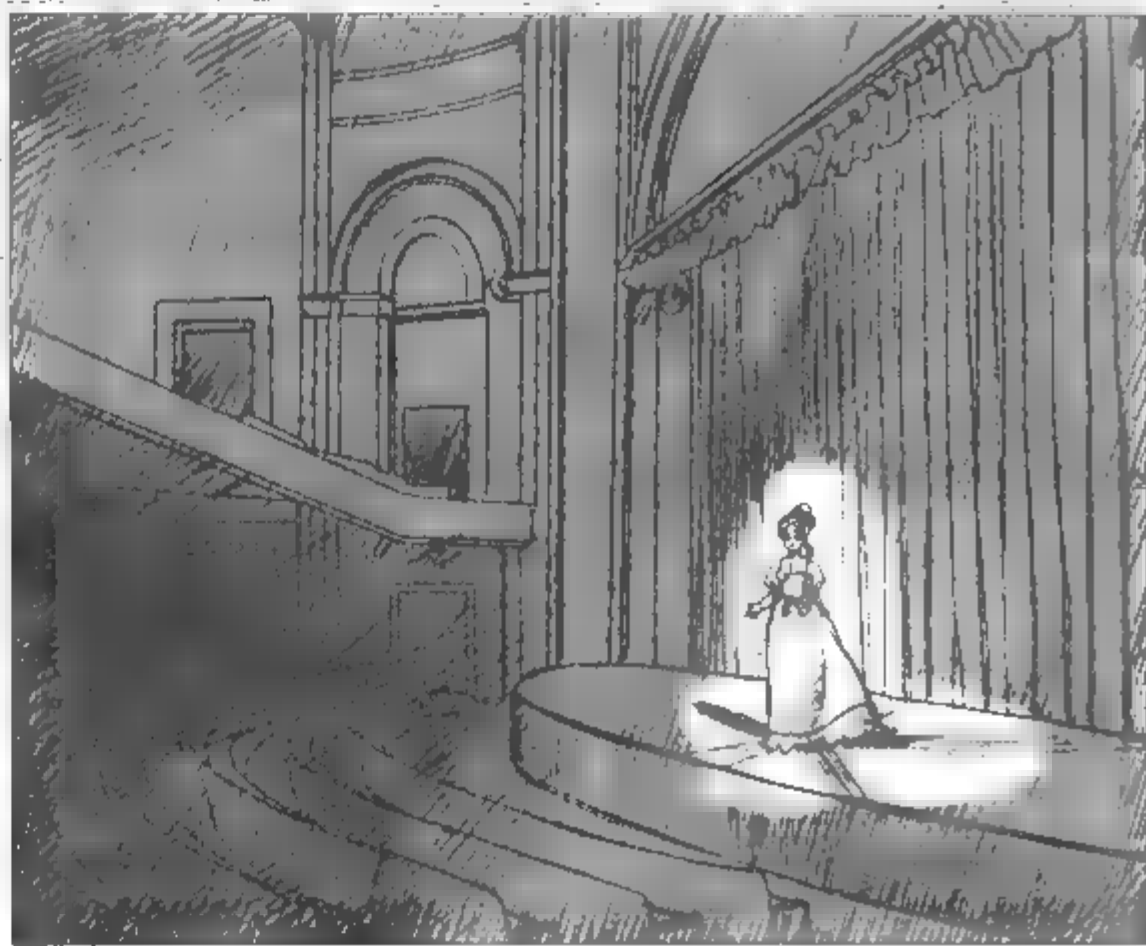
脸部的阴影比较少，色调整体较亮。

下巴下部的阴影也会相对减淡一些。

丝绸材质对人体光影的影响

丝绸的反光比较强烈，这对人物光影也有一定的影响。当人身着丝绸服装的时候，由于反射，脸部的阴影会变得比较淡。

光源从单一方向照向角色，光影方向统一

单一的光源带来单一的影子，影子形状不同但是方向一定是相同的

单一光源的场景

多重光源照射使角色产生多个影子，影子之间的色调也有强弱之分。

在有多个方向的光源照射的场景，人物脚底可以画出多个阴影，以此来表现不同的光源方向。多个光源通常出现在人造光源的场景中。

多重光源的场景

2 利用多种手法表现场景的气氛

气氛是场景非常重要的组成部分。我们可以通过使用不同色调、运用不同光影效果，来达到烘托场景气氛的目的。

2.1 表现场景气氛

即使是相同的场景，通过改变光影和色调，也能表现出不同的气氛，可以说气氛就是由光影和色调来决定的。

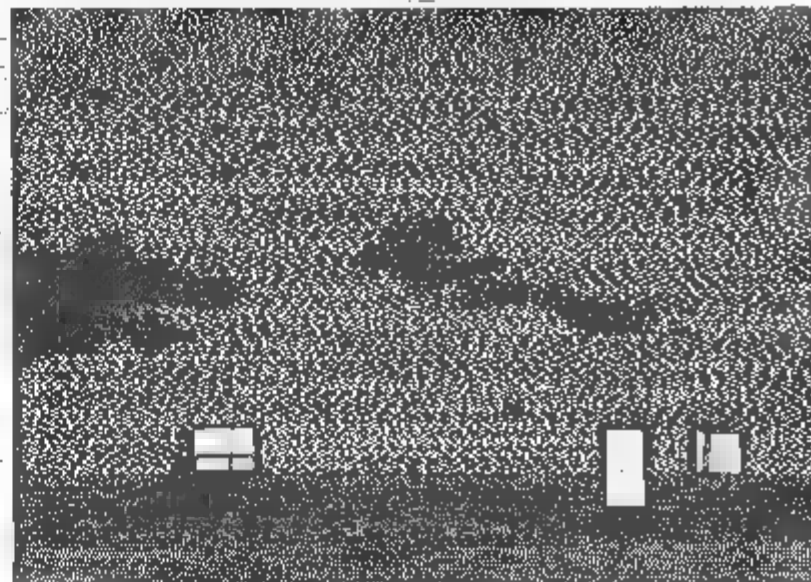
场景的轮廓

在没有加入表现场景气氛的影调时，画面线条较为平均，不能看出要重点表现的物体。

顺光的场景

顺光是最为常见的光照表现，顺光使房屋的光影发生了变化，能看出房屋处于阳光照射之下，气氛非常明快。

逆光的场景

逆光通常出现在黄昏时，为了表现暮色，可以将房屋的色调整体加深，强调对比突出天空的亮度，气氛比较沉闷。

[illegible]的场景

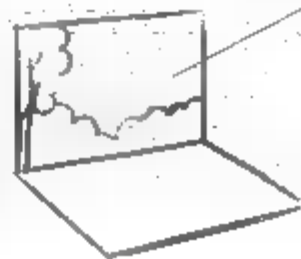
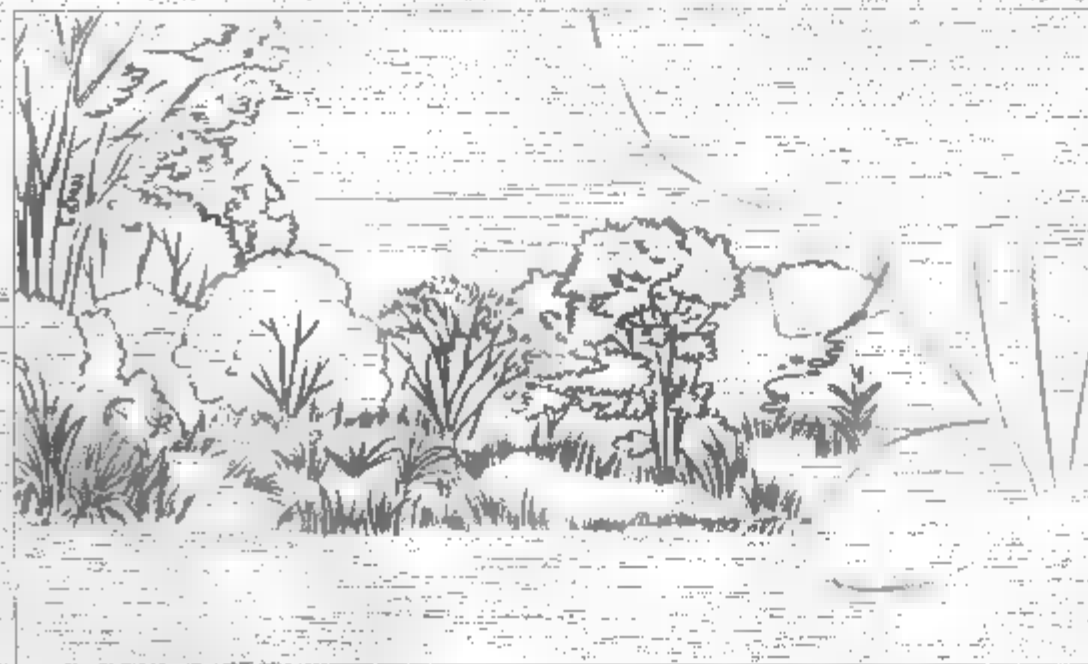
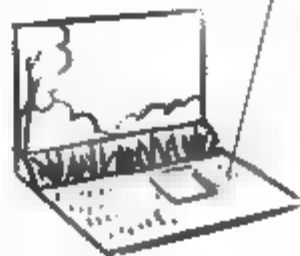
表现黑夜的时候，可以将背景完全涂成黑色，房屋的灯光成为表现气氛的主体，可以添加一些繁星来装饰画面，气氛冷暗中透着温馨。

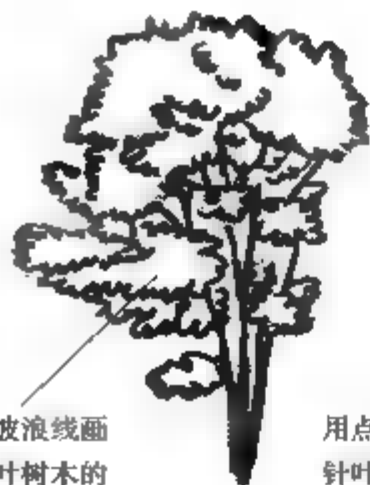
2.2 表现明快氛围的山野

为了表现出山野的明快气氛，可以设计为春天的场景，并适当提升色调，画出阳光照射的感觉，提升画面的整体明快度。下面我们一起来学习一下如何表现明快氛围的山野吧！

用铅笔绘制草图样稿

❶在脑海里构思好大概的场景，用较细的铅笔先画出层次线。

❷在层次线的基础上画出树干，用几何形状表现树木，并确定小动物的位置。

❸从远景开始画树木，这时要在脑海里建立"远景是竖立起来的面"的概念。

❹一边清理初稿线条，一边勾画出中景。中景是较高的草地，在画面中起从远到近的过渡衔接作用。

❺画出近景的草地，注意这个草地是处于水平的面上的，可以用较短的草来表现其空间感。

■最后画出近景中的树木，这些树木是立体长在水平面上的。树木较近，应该画得精细一些。

注意马匹和中景、近景之间的前后遮挡关系。

❼为了给山野添加几分生机，我们可以适当添加一些小动物。画出站立于近景平面上的马匹，并为天空添加上云朵的线条。

为了表现出明快的山野的主题，有固有色的树木不宜过多，以免使整个画面显得沉闷。

■用排线的方式，涂出树木的固有色，注意树木的色调应该有深浅变化，区分树木的同时也能使画面层次更加丰富。

阴影对比可以稍微明显一些，能突出较强烈的光照效果。

■用排线的方式画出树木的阴影，使画面看上去像是有光源照射的，这里的铅笔阴影效果只起到确定阴影位置的作用。

阳光的线条可以只在画面的一个角落画出。为了表现阳光的柔和感，只要轻轻地擦出一些效果就可以了。

⑪最后用橡皮在一角擦出一些放射状线条，表现阳光照射的光线感，整个铅笔效果图就完成了。

用墨水笔描线

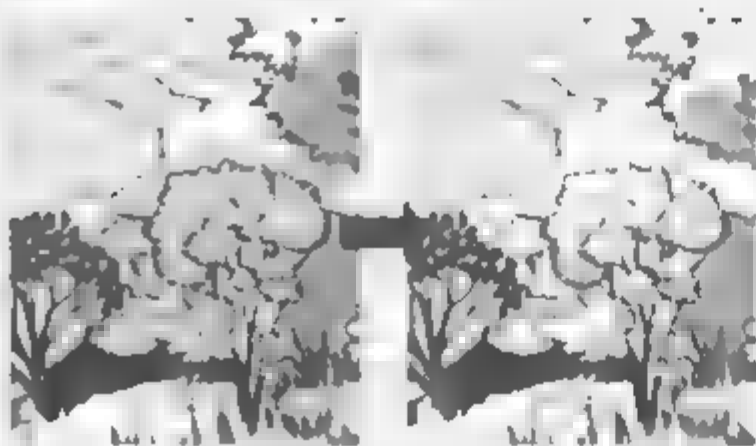
❶在已经完成的铅笔线稿上覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用墨水笔描绘下来。

❷将树林深处的阴影部分颜色涂黑，黑色能衬托出前景的明亮感。

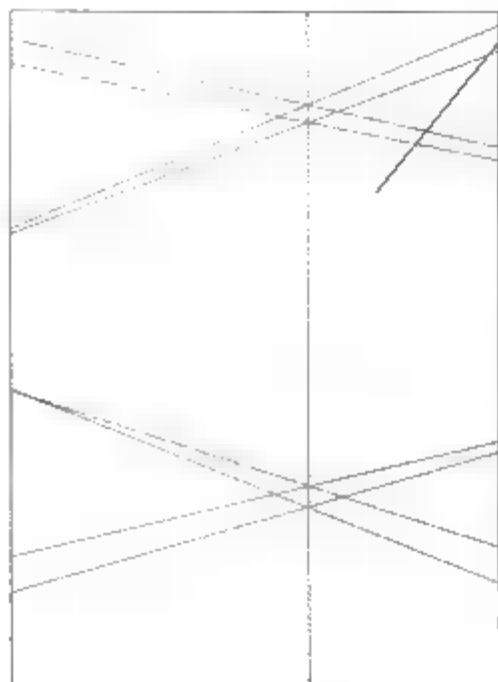
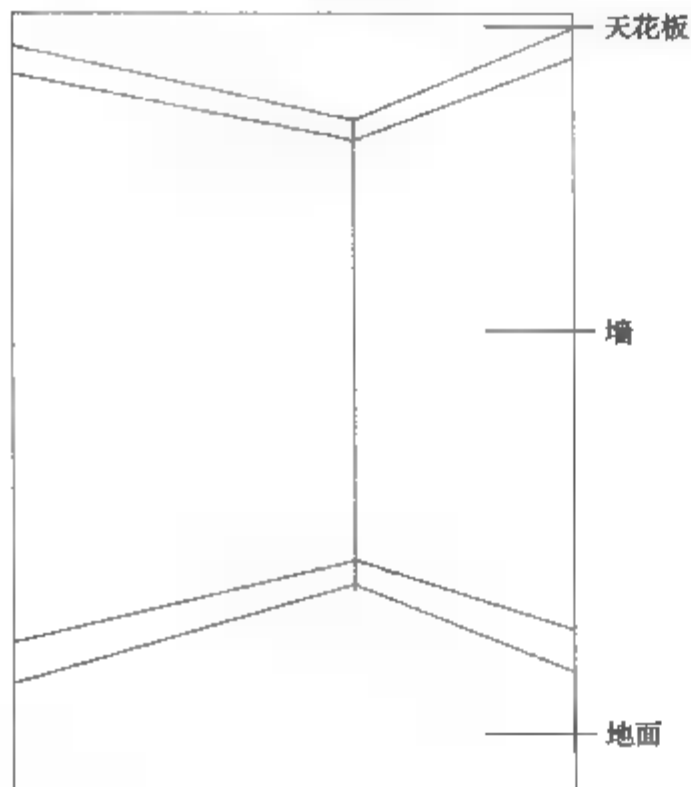
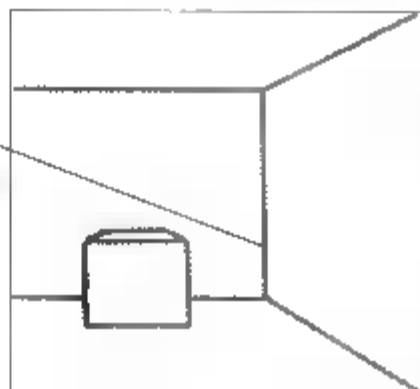
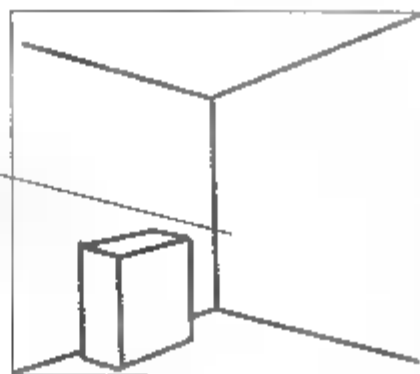
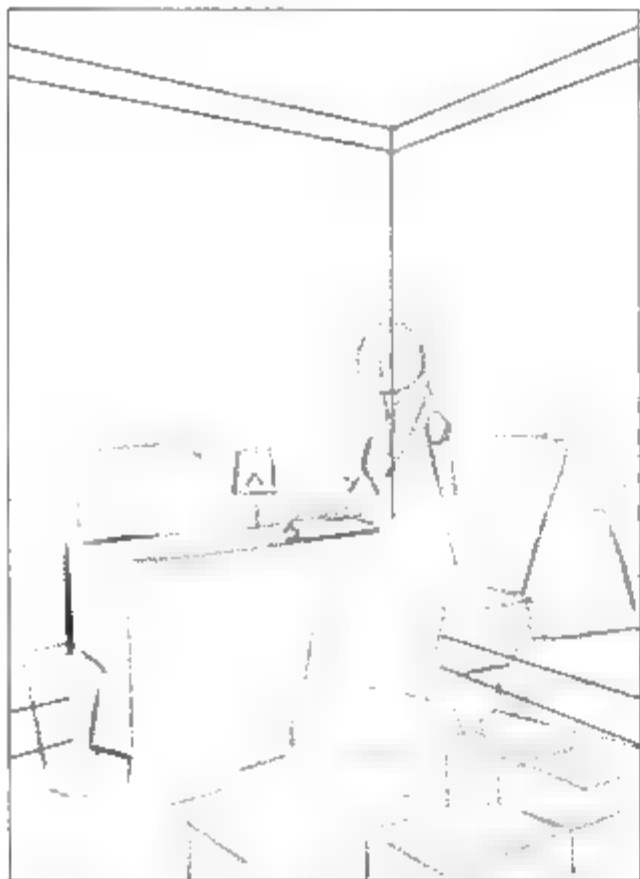
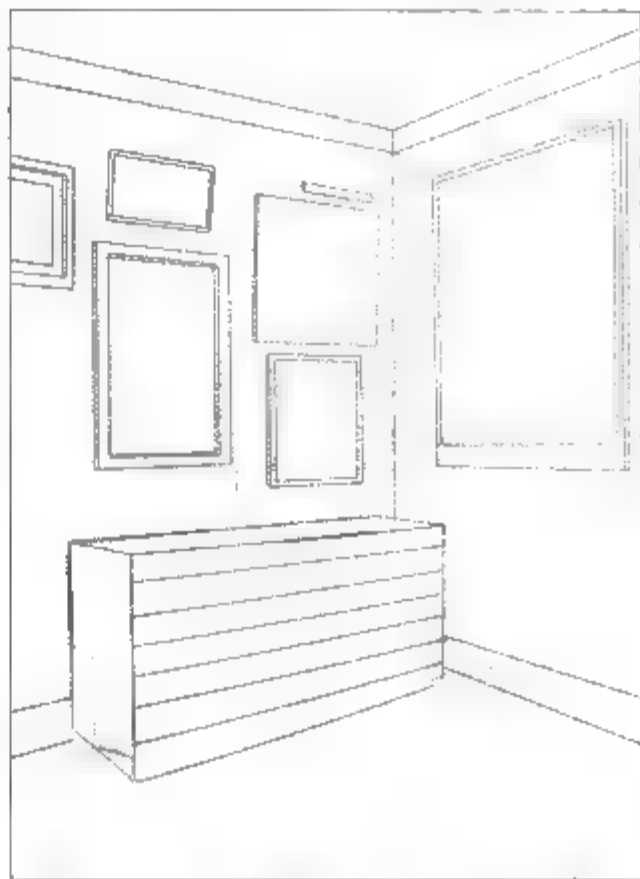
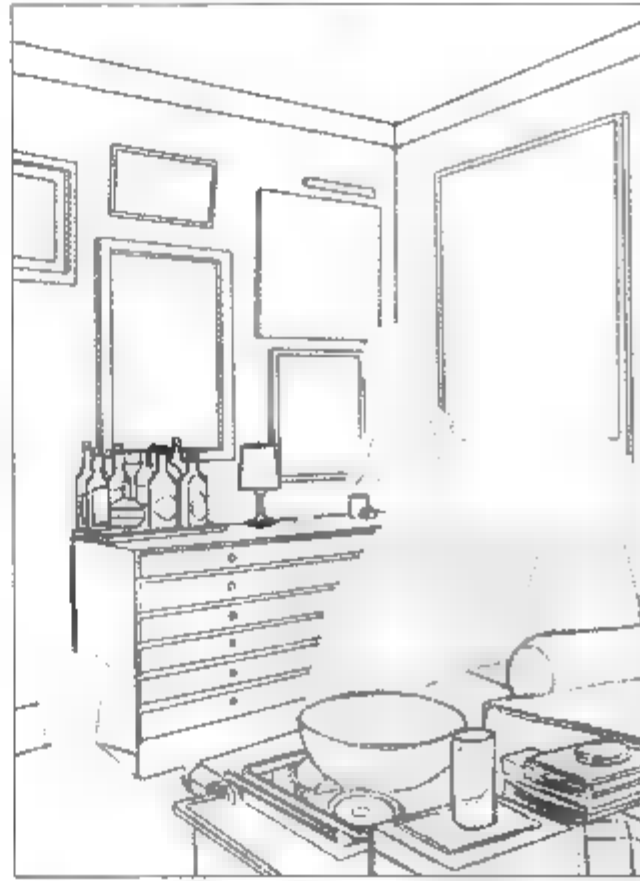
用不同的墨水笔笔头画出不同质感的树叶。

描绘树叶时选用较粗的工笔尖。

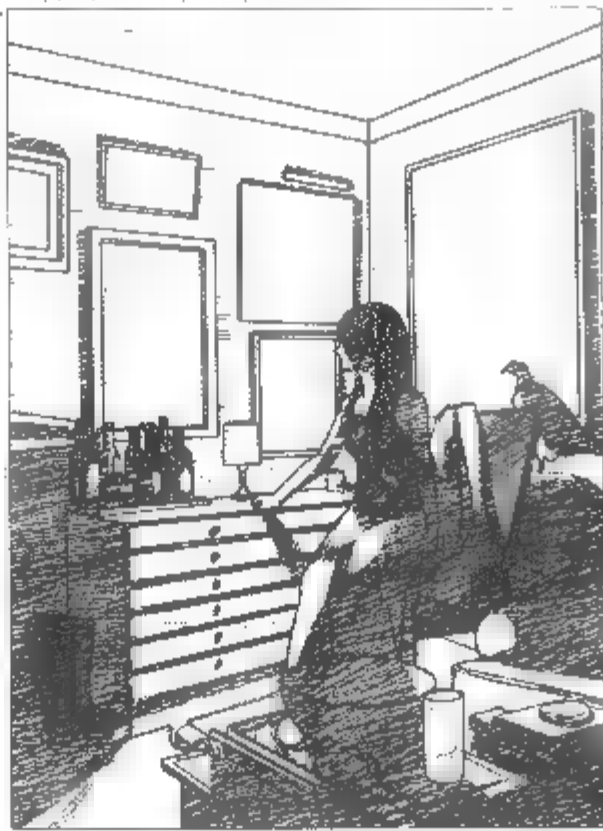
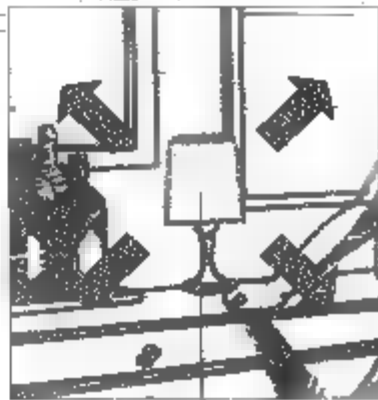
描绘树干时用较细的圆笔尖。

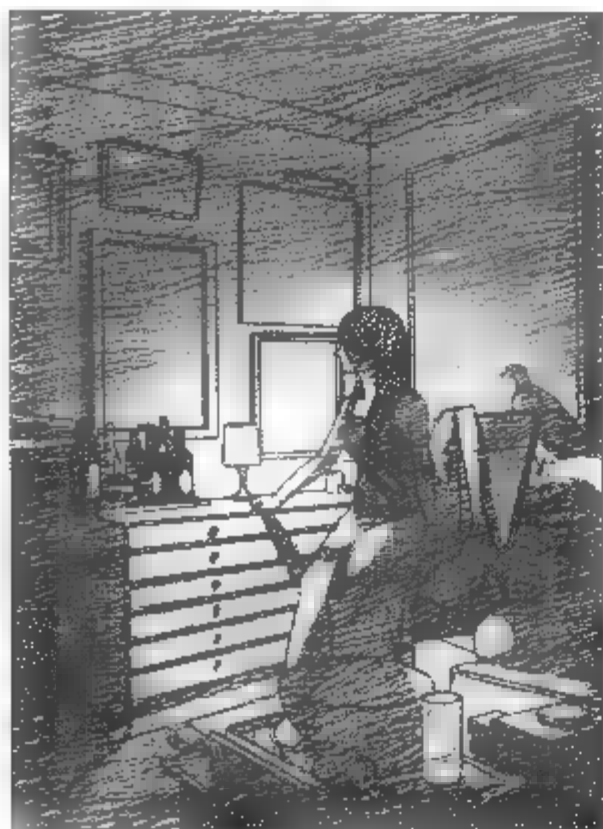
❸只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果可进一步用网点来表现。

2.3 表现压抑氛围的狭窄小屋

表现压抑氛围的小屋时，除了可以将屋子本身画得非常狭窄以外，还可以采用将整体色调降暗的方法制造出压抑的感觉，加强房间的狭窄感。

铅笔绘制草稿

❶在脑海里构思好大概的场景，用较硬的铅笔先画出房间的透视线。

❷分割出透视线，画出表示房间墙面和地面的线条。

7画出处于前景和后景之间的角色。为了增添一些诡异的气氛，可以不画出角色的脸，用后侧面来表现压抑的氛围。角色的用线可以稍微用力一些，画出比背景深一些的线条，把角色放到主要位置上。

8画出和角色处在相同层次上的杂物，减少角色左右的空间，增加房间的狭窄感。

9画出角色的固有色，增加画面的色调，注意可以采用深灰和浅灰两種色调来增加画面气氛。

10画出整个画面的阴影，由于光源只有画面正中的小台灯，所以光线方向呈放射状。

光源中心

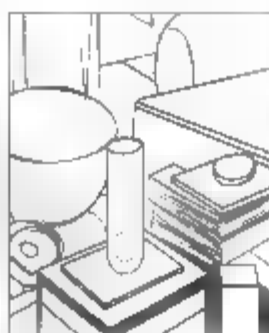
由于光线呈放射状，阴影的方向也应该和光线的放射方向相对应。

在绘画中，光不能直接画出来的，我们只有通过降低周围环境的明亮程度来间接突出光的亮度。

■为画面铺上整体的灰色调子，突出中心灯光的亮度。

加深画面四角的灰度，将视觉中心集中在灯光部分。

⑫为了表现压抑的气氛，可以将画面四角的灰度加强，使画面显得更狭窄。

■蘸水笔描线

❶在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描绘下来。

❷将离光源较远的阴影颜色部分涂黑，这样能对比出前景的明亮感。角色的头发也可以涂成黑色。

❸只需将物体轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果需要用网点来表现。

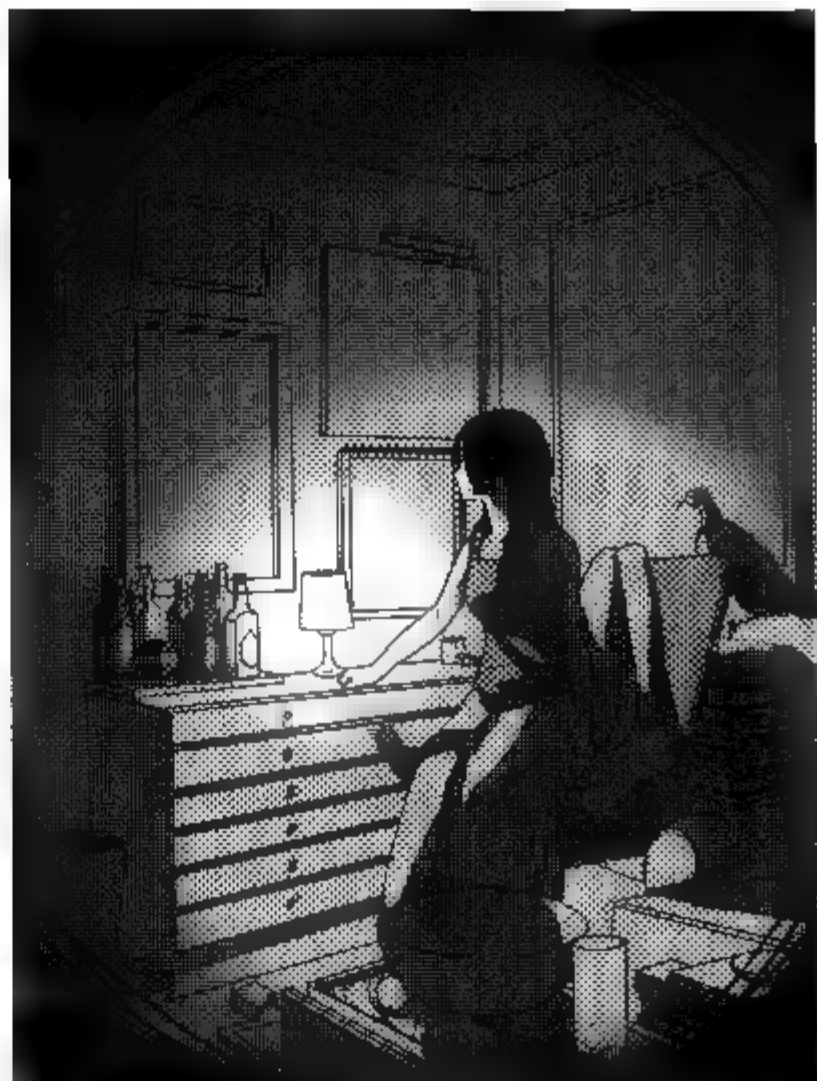
❶为画面有固有色的地方铺上平网，注意根据画面颜色的深浅，选择不同灰度的网点纸粘贴。

根据草图定好的阴影走势与方向，用叠网的方式为画面添加上阴影效果。

先为画面铺一层网点纸。

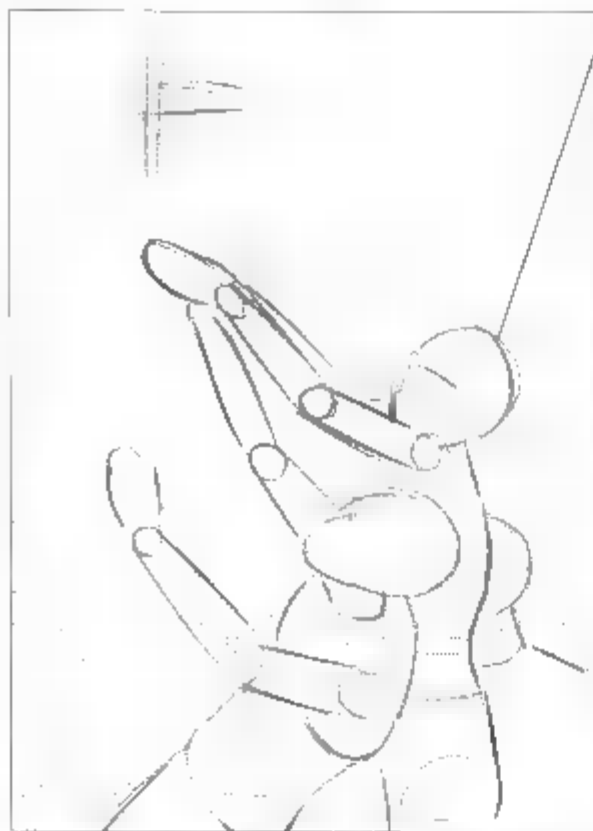
用橡皮减淡光源附近的网点的颜色。

用相同的方法再叠加一层气氛网。

❸用橡皮减淡网点颜色并调整■网的方式，表现整个房间色调。注意光源周围较亮，离光源越远色调■深。

❹最后把画面四角部分的网点涂黑，表现整个房间的压抑气氛。这样压抑氛围的狭窄小屋就完成了。

2.4 表现紧张氛围的比赛现场

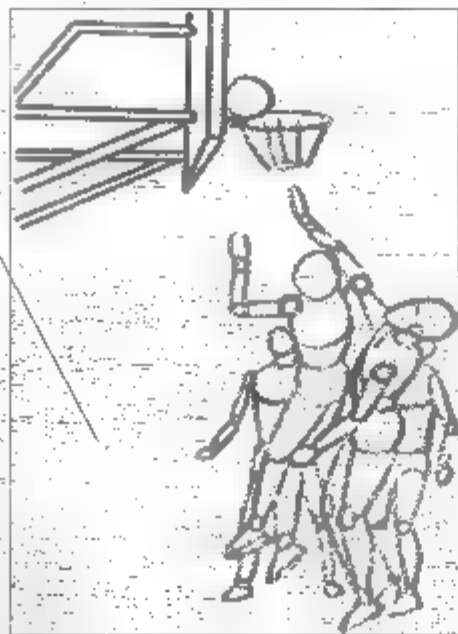
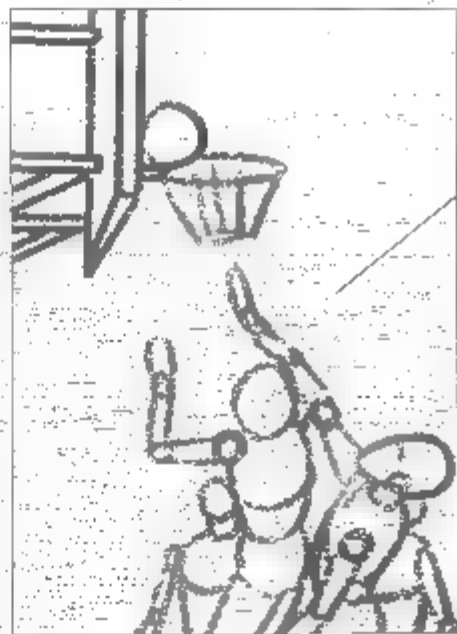
比赛的场景由三部分组成，即比赛的运动员、观看比赛的观众和现场场地。要表现出紧张的氛围，除了演员的神态外，我们还可以利用漫画特有的效果线。

用铅笔绘制草图样稿

构图方面，选择较远的场景的话不能表现出运动员的表情，比赛的紧张感会减弱。因此可以采用特写的镜头，表现出角色的表情，使画面更有感染力。

❶在构思比赛场景的时候，我们需要先确定这是一场什么样的比赛。这里我们选择的是一场篮球赛中的抢球画面。选择短时间内决胜的比赛或长时间比赛中关键的赛点的场景，可以更好地突出紧张的氛围。画出大致人物动态。

❷对画面进行修饰，用较硬的铅笔画出草图的轮廓，并画出角色的头发和衣服。

细节分析

较远的场景会使角色集中于画面的一角，这样会使其他部分显得比较空旷。

较近的场景叫做特写，特写能很好地表现出角色的神态，使观众有带入感，能很好地渲染紧张的气氛。

❸仔细刻画角色的面部神情，因为表情是否传神关系到整张画面的气氛。

❹画出角色的头发，注意由于运动头发会有被风向后吹起的动感。

❺画出人物的身体和服装部分，注意衣服的褶皱拉伸和肌肉的松紧状态，通过这些细节来体现整体的紧张感。

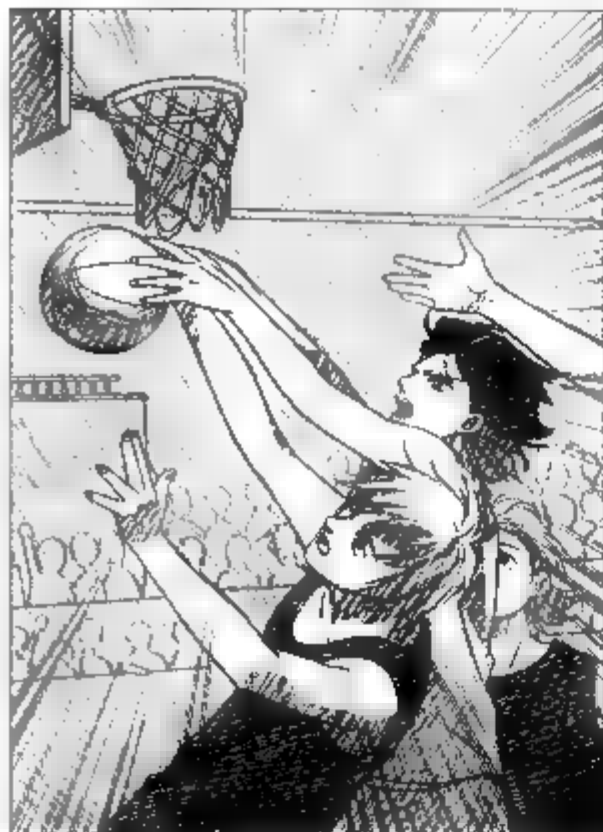
❻画出前景中的篮板和篮框，注意篮框和篮板的透视应该一致。然后再画出篮球，并注意篮球和篮框的前后遮挡关系。

❼可以增加一只从画面外伸入的手臂，表现出抢球的激烈场面。

❽为了增添比赛现场的气氛，可以用简单的写意手法画出远处的观众，使比赛画面更加完整。

❾用排线的方式画出角色衣服的固有色。注意由于是两队抢球，服装颜色应该有明显的区分。

❿画出由于光照产生的阴影。比赛场上通常是较为明亮的顶光，所以光影的方向应该从上到下。视觉中心位置可以只用线条表现，以降低阴影对整体效果的影响。

⓫用排线的方式画出背景阴影。可以用较硬的铅笔排出较淡的色调，让背景色整体较灰，以突出前景中的白色和深灰色色调。

⑫绘制出整个画面的速度线，速度线的中心集中在抢到球的运动员的手部和球上。

细节分析

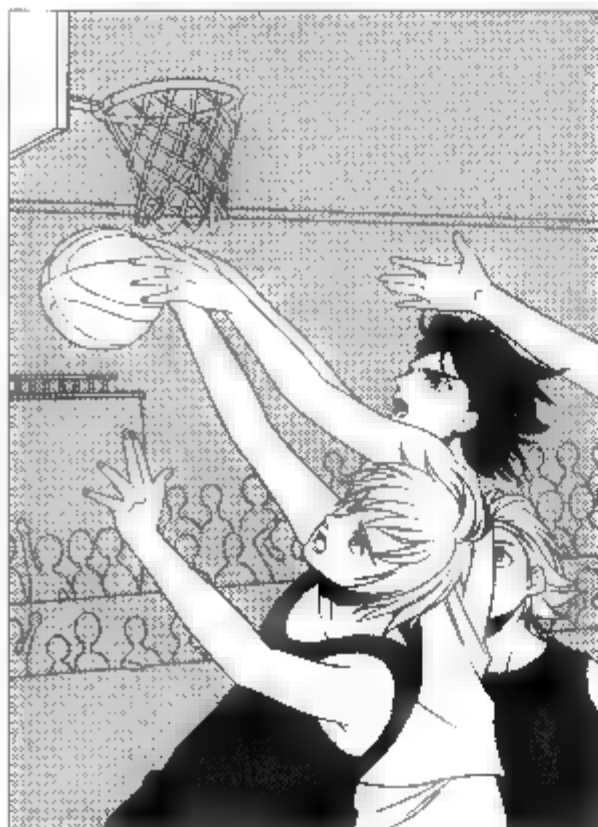
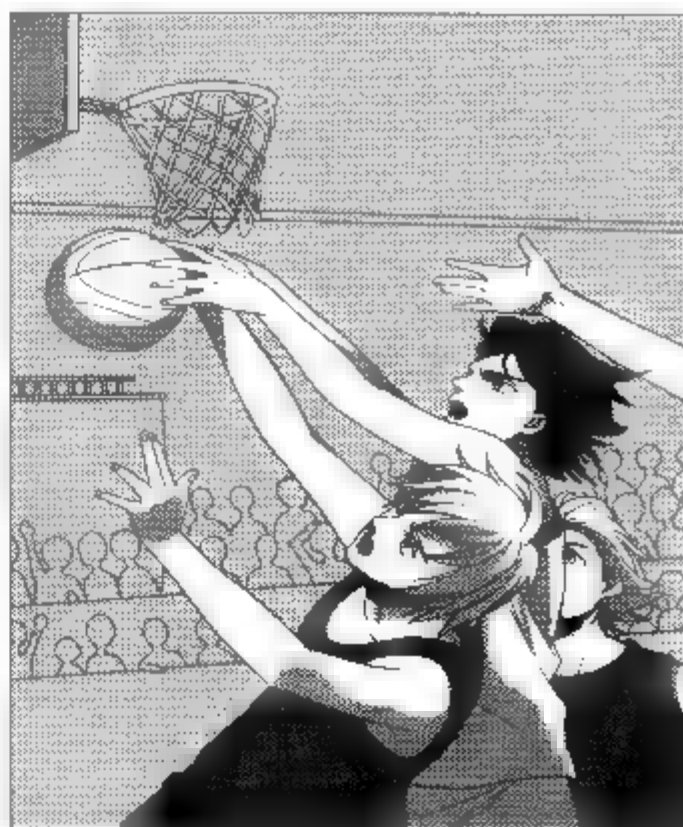
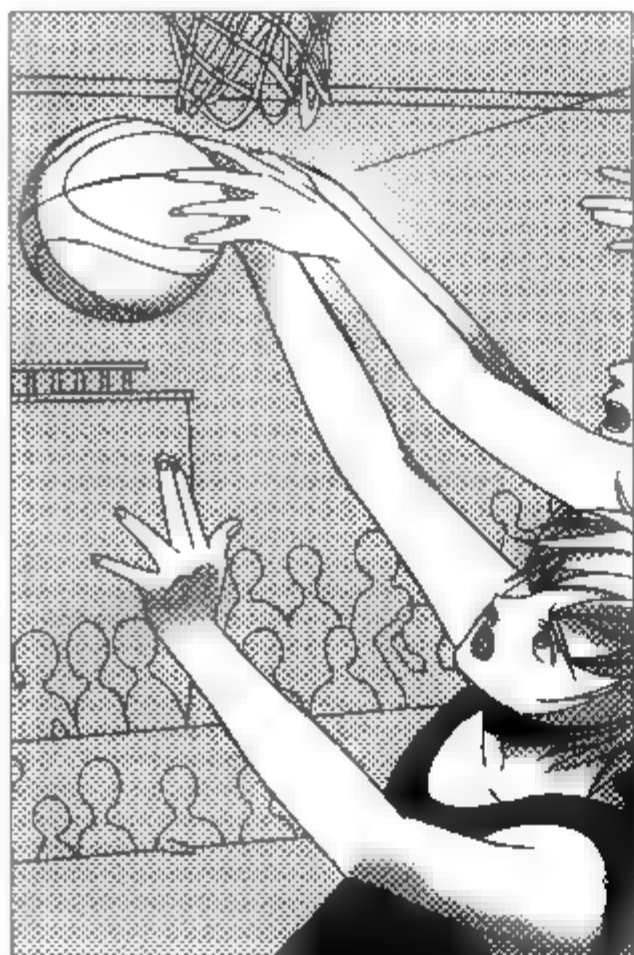
速度线能改变视觉方向，所以选用正确位置的速度线非常重要。速度线中心留白的位置会成为整张画面的视觉中心，所以留白处应该和构图的视觉中心重合。

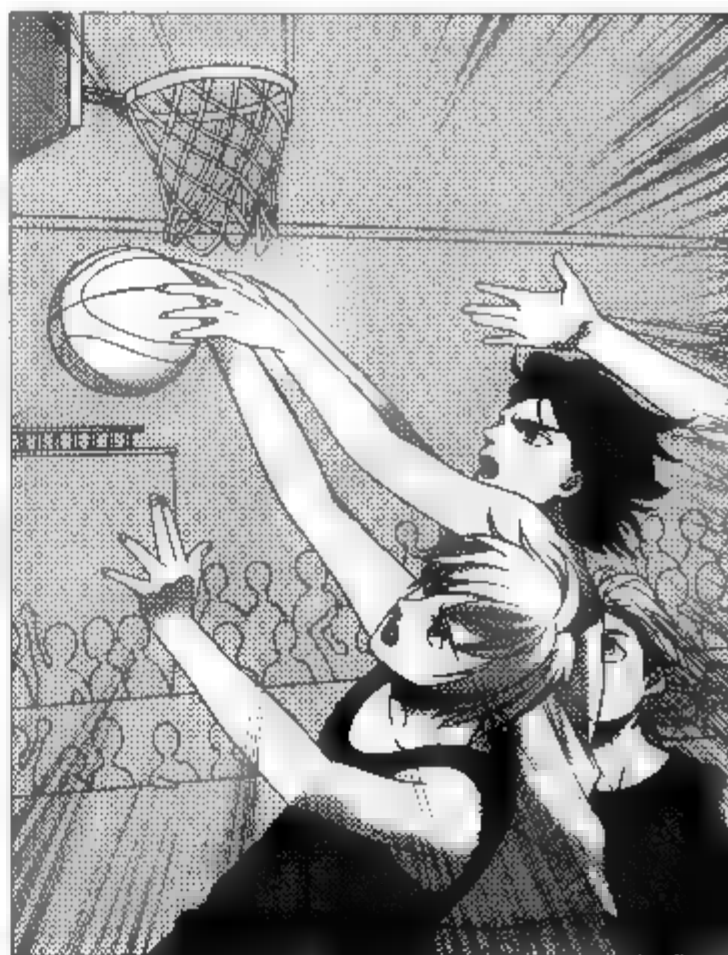
[illegible]

在已经完成的铅笔线稿上面覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

将瞳孔和张开嘴巴的深色部分涂黑，下巴以下和衣服内侧都可以涂成黑色。

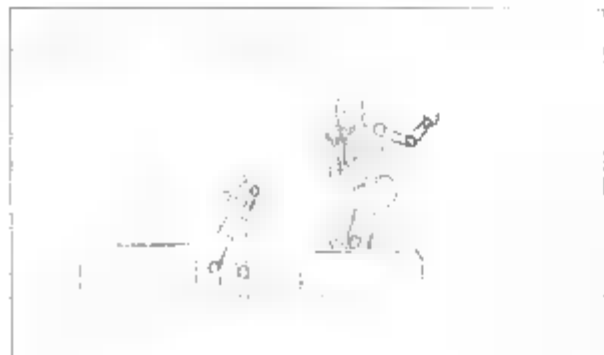
只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。

[illegible]框这种非常细的地方，可以先整体贴网，再用刮网的方式刮出细细的篮网线。

❶为画面有固有色的地方铺上平网，可以根据画面色调的深浅选择不同灰度的网点纸粘贴。

❷根据草图定好的阴影走势和方向，用叠网的方式为画面添加上阴影效果。

可以将手臂与球接触部分周围的色调减淡，突出手指和球[illegible]间接触的部位。

[illegible]用橡皮减淡角色手臂上阴影边缘的锐利度，突出皮肤的质感。

❹最后加上速度线，[illegible]张表现比赛现场紧张氛围的作品就完成了。

● 2.5 表现热烈氛围的演唱会

演唱会通常人数较多，氛围热烈，我们可以通过一些特殊的视角画出观众欢呼时举起的手臂来烘托气氛，而将刻画的重点放在舞台上。

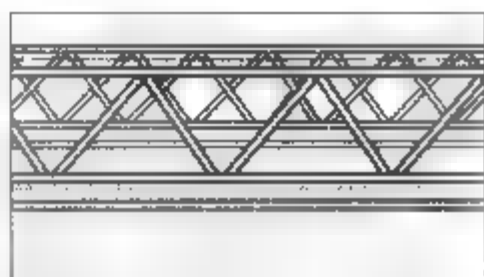
用铅笔绘制草图样稿

❶构思好场景后，用较硬的铅笔画出演出者和舞台的大概位置。

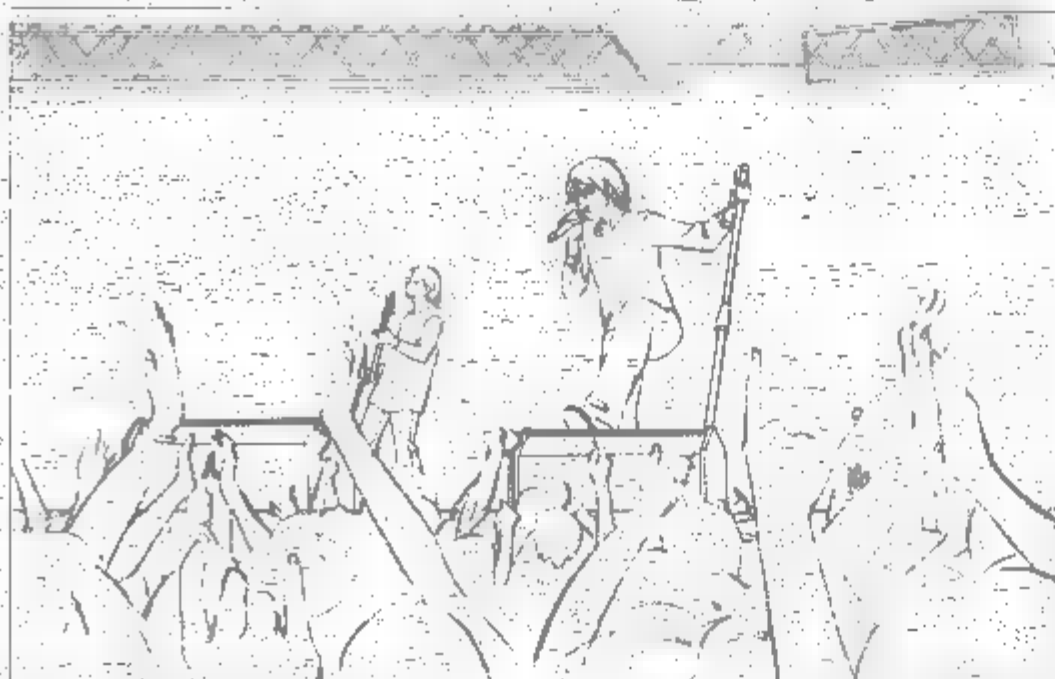
❷画出演出者的大致动态造型，并画出麦克风支架和背景灯架的大概位置。

❸画出前排观众的手臂。注意在绘制手臂初稿的时候就可以设计出杂乱并且动作各异的手臂，使画面更丰富。

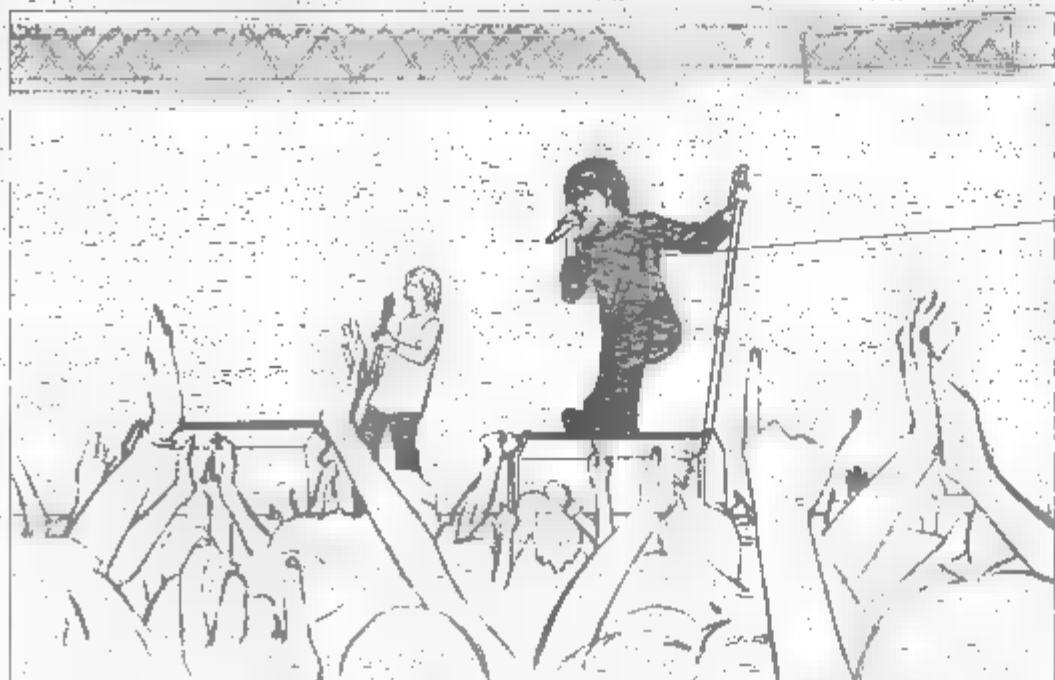
细节分析

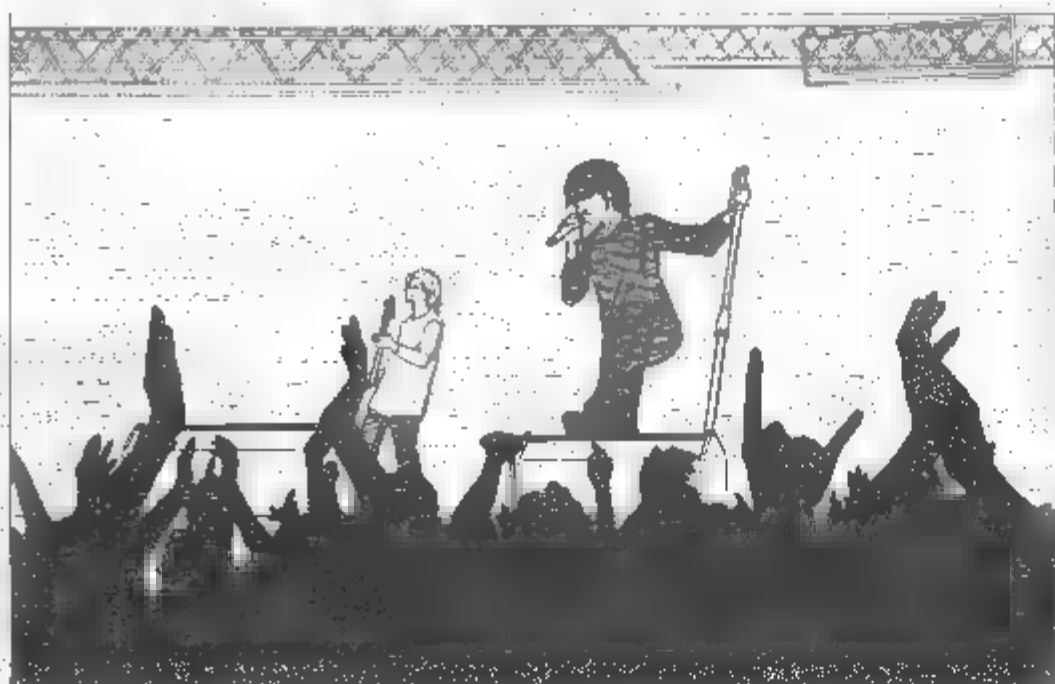
就算没有演员，挥动的手臂也能带动整个画面的情绪。

现场的气氛和人数的多寡有密切关系，用前景观众挥舞着的手臂来表现演唱会的热烈程度是个不错的方法。

注意多重灯架交叉时的前后遮挡关系。

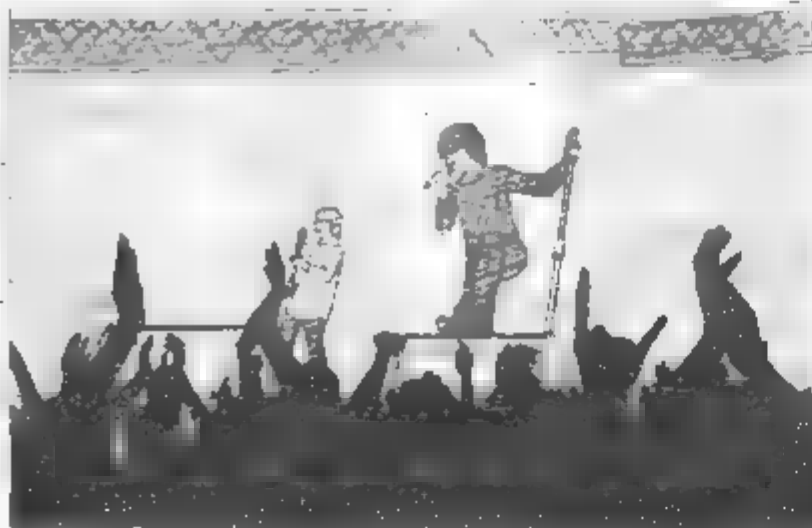
❹在初稿定位的基础上，画出角色的线条和背景灯架的线条，注意表现出灯架线条的层次感。

摇滚演唱会常出现的特有手势

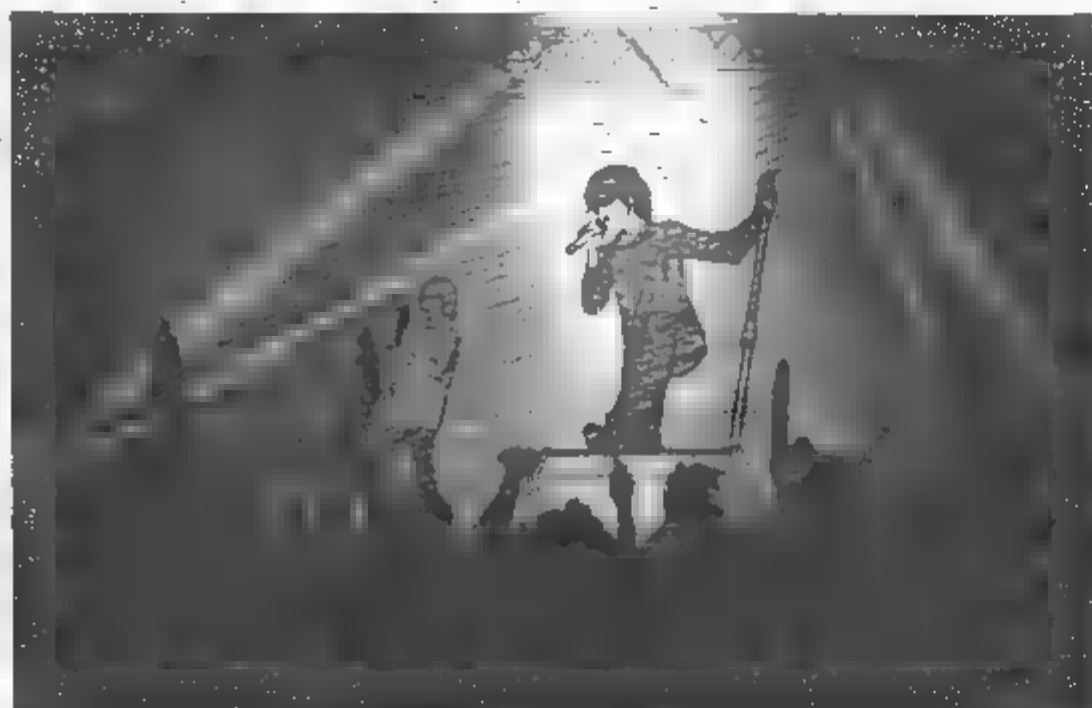
演唱会时，观众由于情绪异常兴奋，做出的手臂姿势非常有特点，平时多收集一些素材是非常必要的。

❺画出前景的手臂细节，注意要仔细画出手臂的具体形态

由于还不确定光源，先不用画出角色的阴影

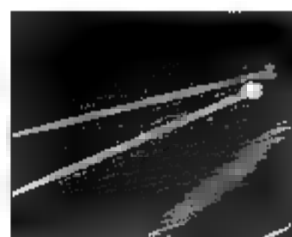
❻为角色的衣服涂上固有色，使画面的色调层次更加丰富。

舞台上较浅的固有色

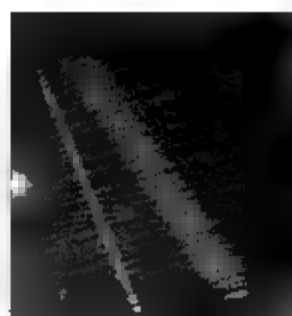
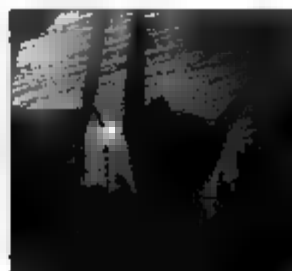
前景中较深的阴影色。

❼较深的前景阴影色能带来纵向距离的拉伸感，为前景涂上深灰色。

❽用较硬的铅笔为整个场景铺上一层灰色调，注意这时要确定光源，聚光灯是从主唱的后面直射到主唱背部的，所以主唱周围不用排线。

❾加深画面四角的色调，使视觉中心集中在画面中央，并用涂抹的方式使加深的色调显得更加自然

辅助灯光是舞台所特有的，添加这种灯光能增加画面的演出效果

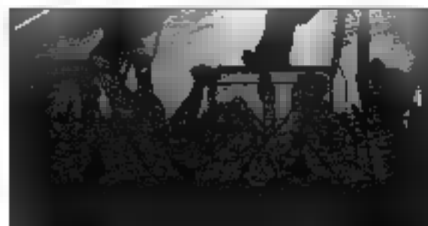
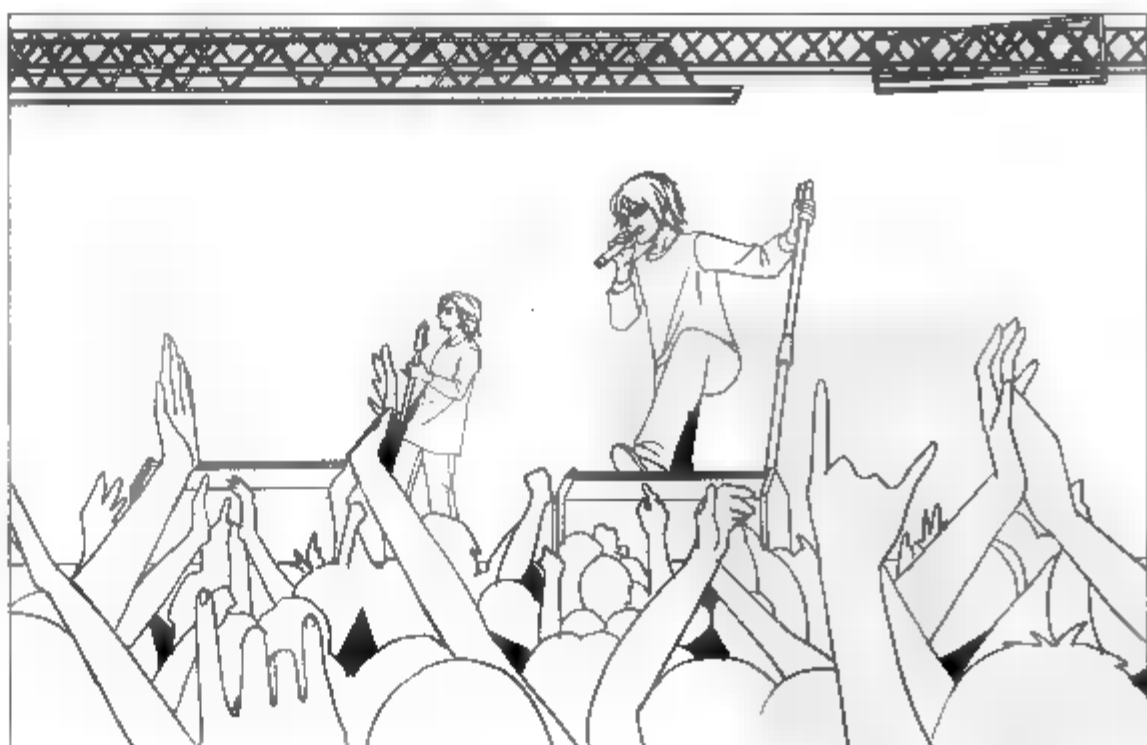
❿以聚光灯为基准，用橡皮从聚光灯附近擦出一些减淡的线条，表现出辅助灯光的效果

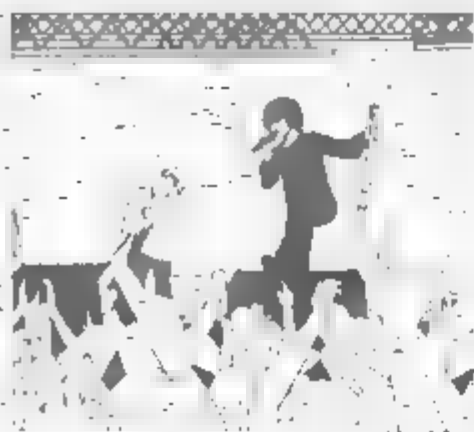
⓫由于角色处于背光状态，需要为他整个涂上阴影，然后用橡皮减淡角色边缘的轮廓光，使其显得更加立体

绘制射线的时候，可以一个圆点对应一条射线。

⑫可以适当再增加一些辅助光线，丰富画面层次。

远处的彩带可以小一些，颜色稍微深一些。

近处的彩带可以用白色色调，面积也可以稍微大一些。

⑬最后添加一些方形的彩条，突出绚丽的感觉，使画面氛围显得更加热烈。

用蘸水笔描线

❶覆盖一层描图纸，利用透写台将铅笔效果图用蘸水笔描摹下来。

❷将观众席上手臂之间的一些缝隙涂黑。

❸只需将表现轮廓的边线和效果线描绘出来即可，草稿图上的效果是需要用网点来表现的。

粘贴网点

■根据草图的色调设定，为画面有固有色的地方铺上平网。

■用深色的平网粘贴前景观众的色调，注意网点的色调应该深于主唱身上的固有色色调

可以不用沿着线稿边缘切割网点，这样能制造出前景模糊的效果，进而把视线焦点引导到舞台上。

■为背景铺上四角较暗的渐变网，在草图效果的基础上，用橡皮擦和刮网的方式制造出光线的效果。

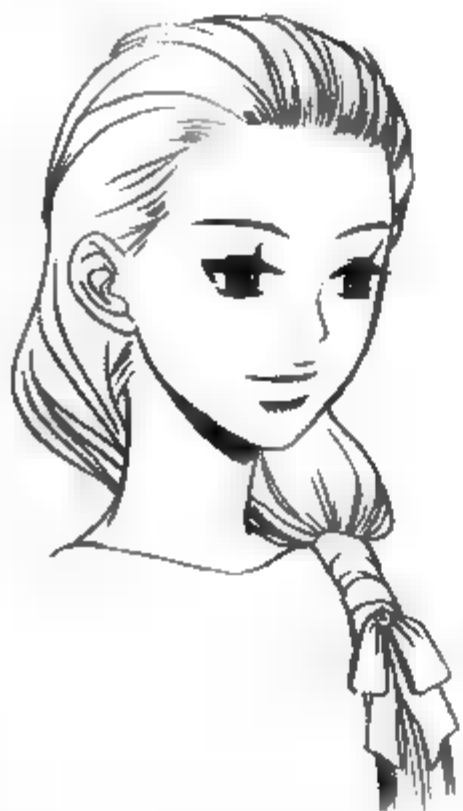
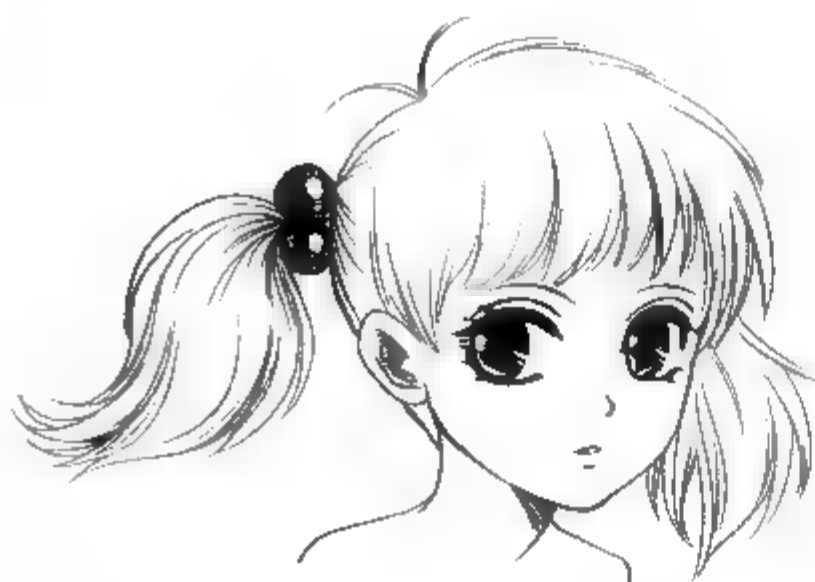
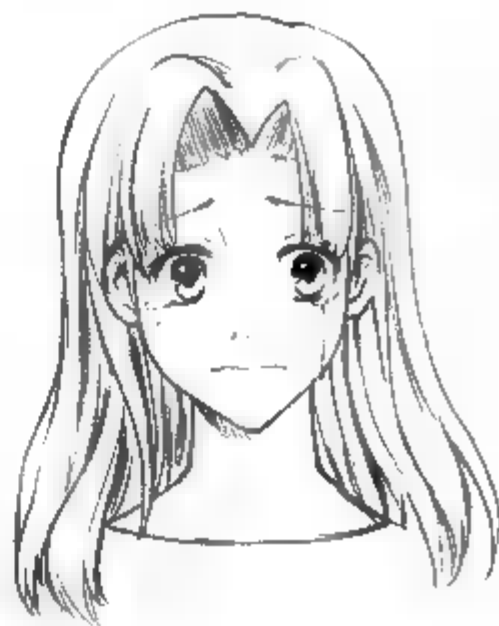
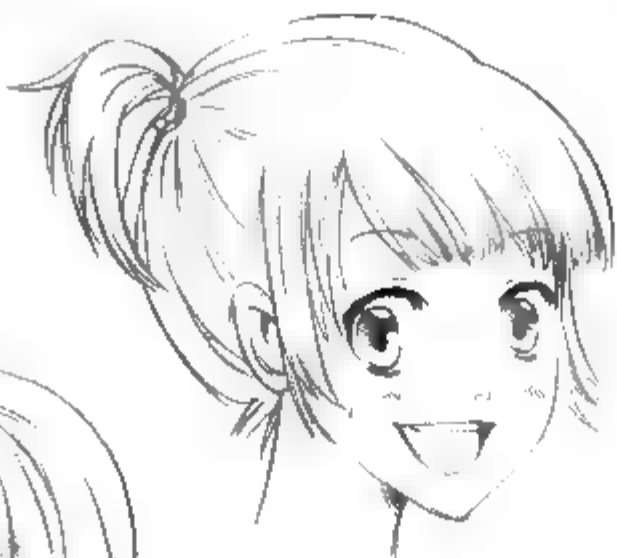
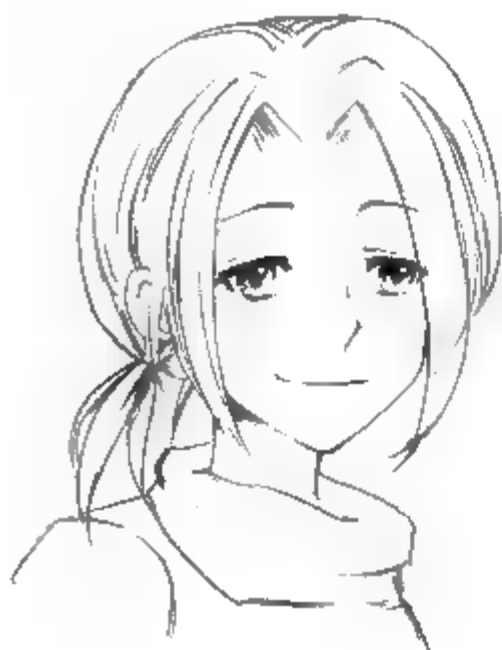
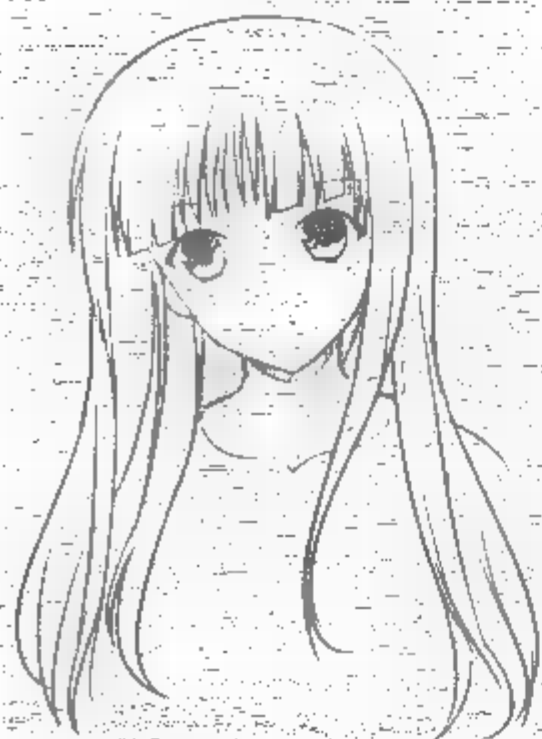
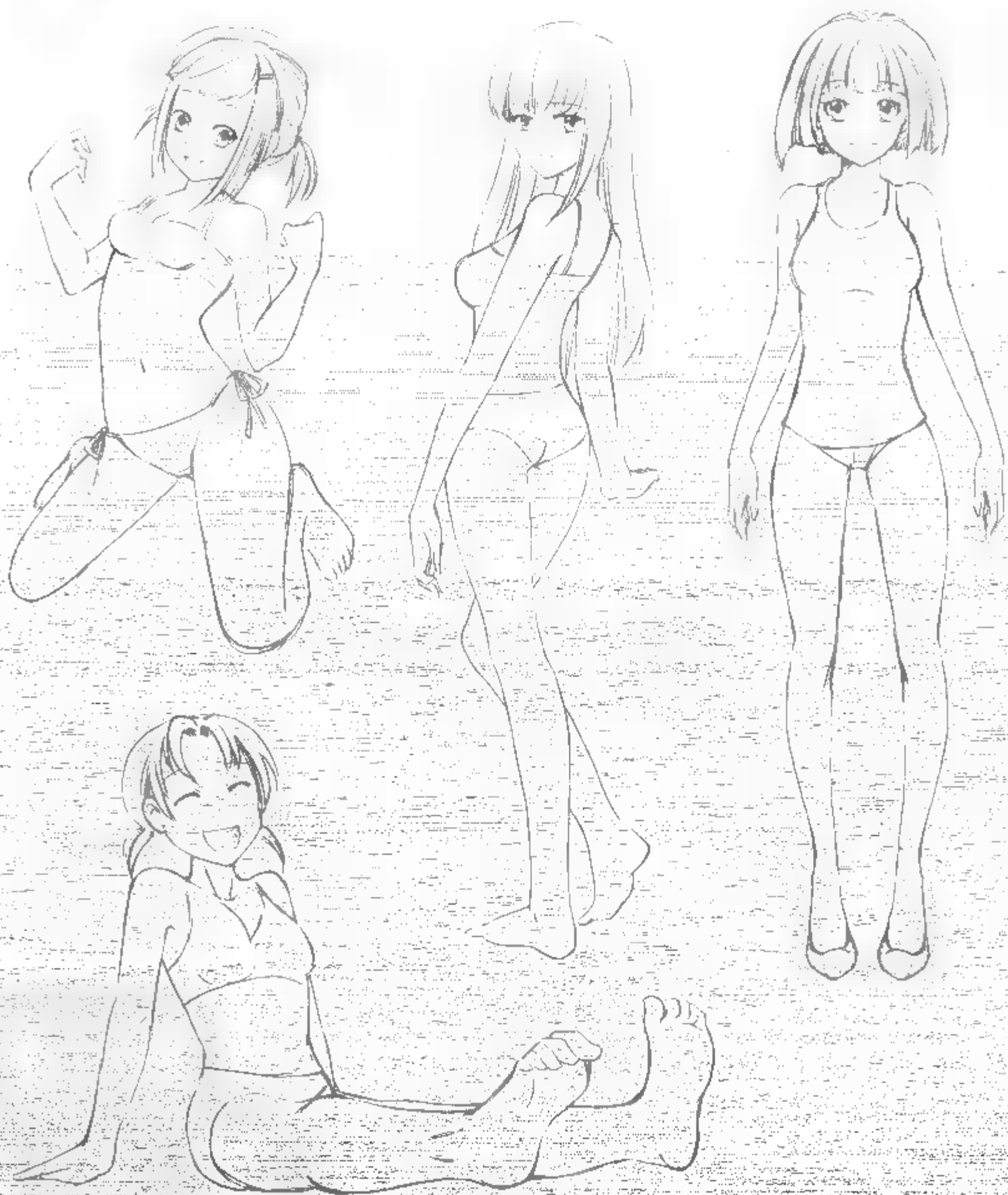
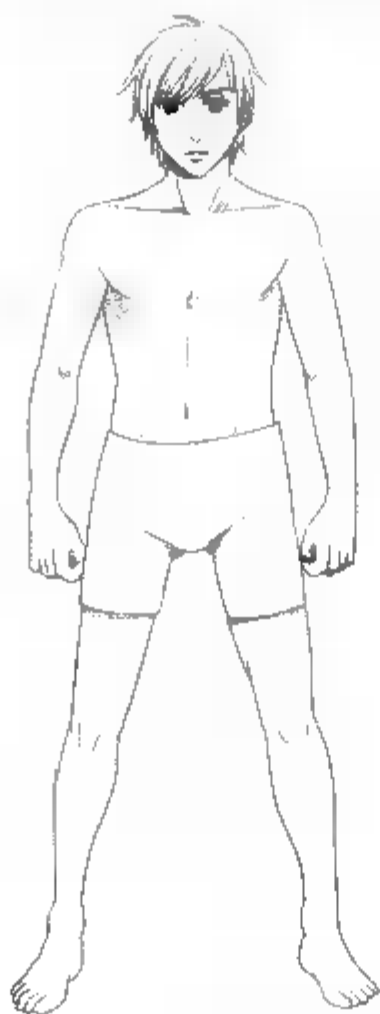
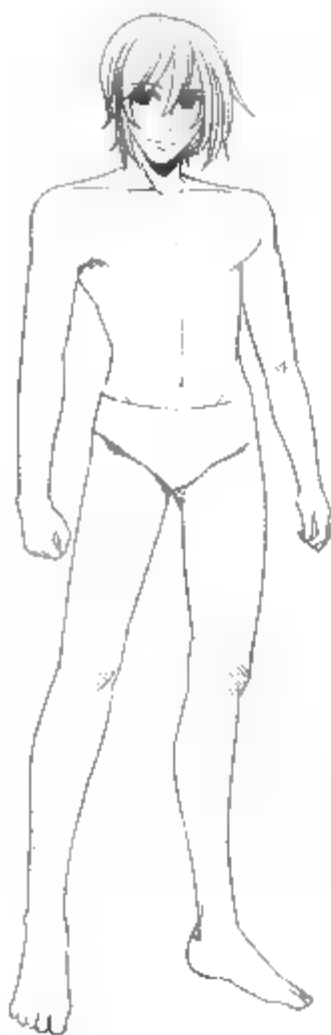
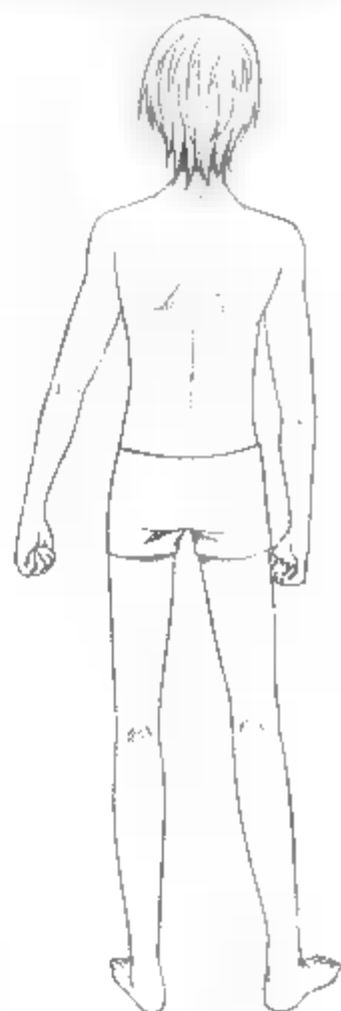
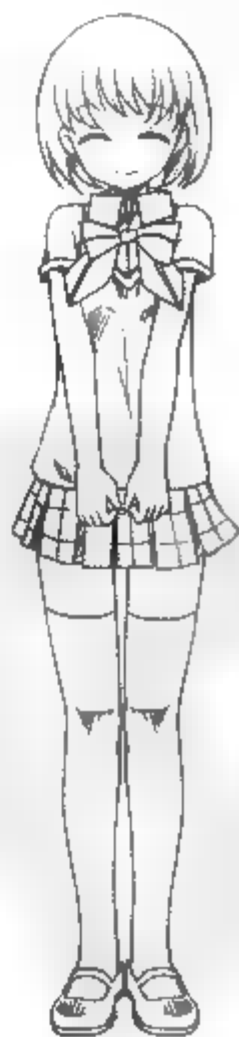
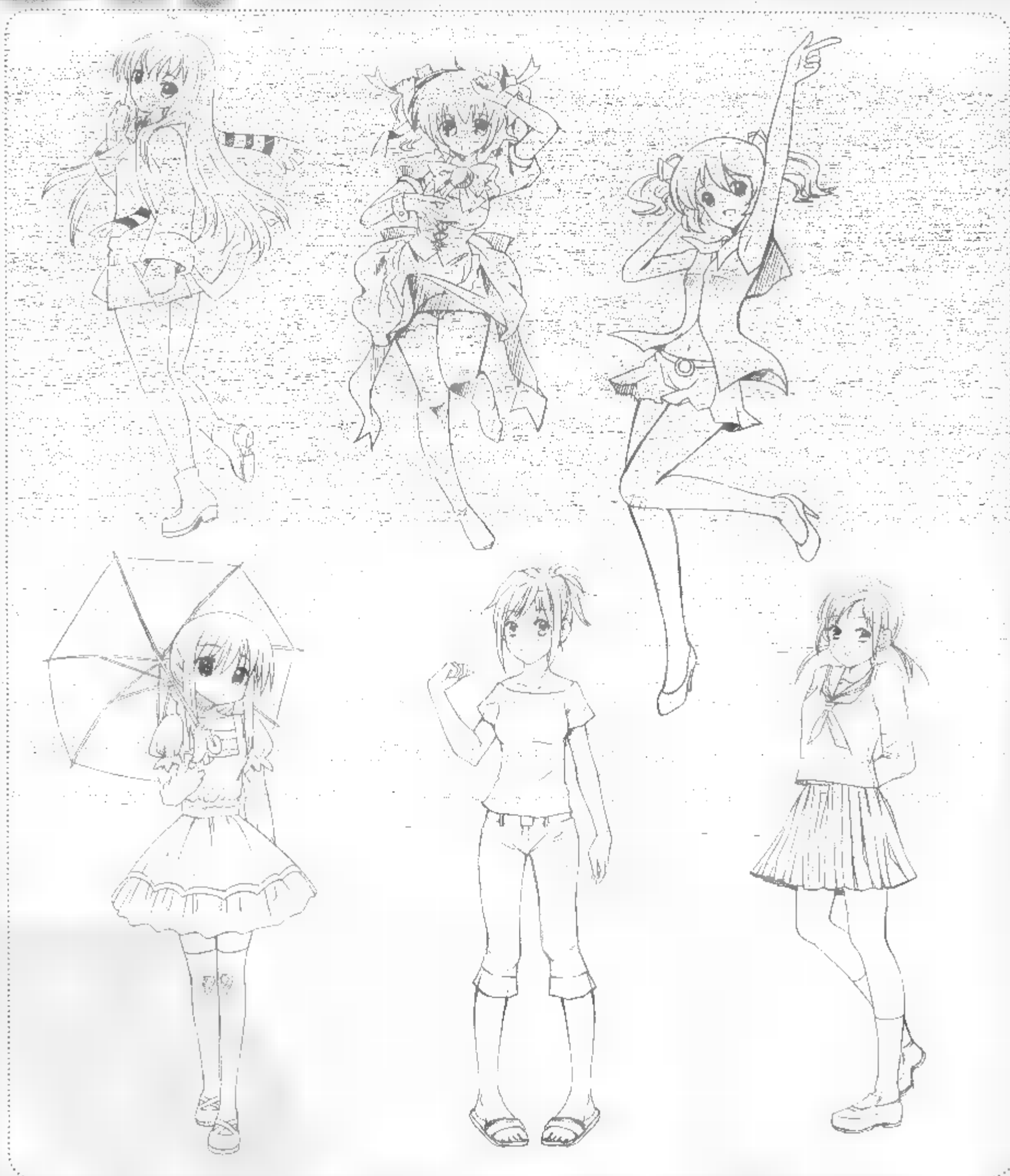
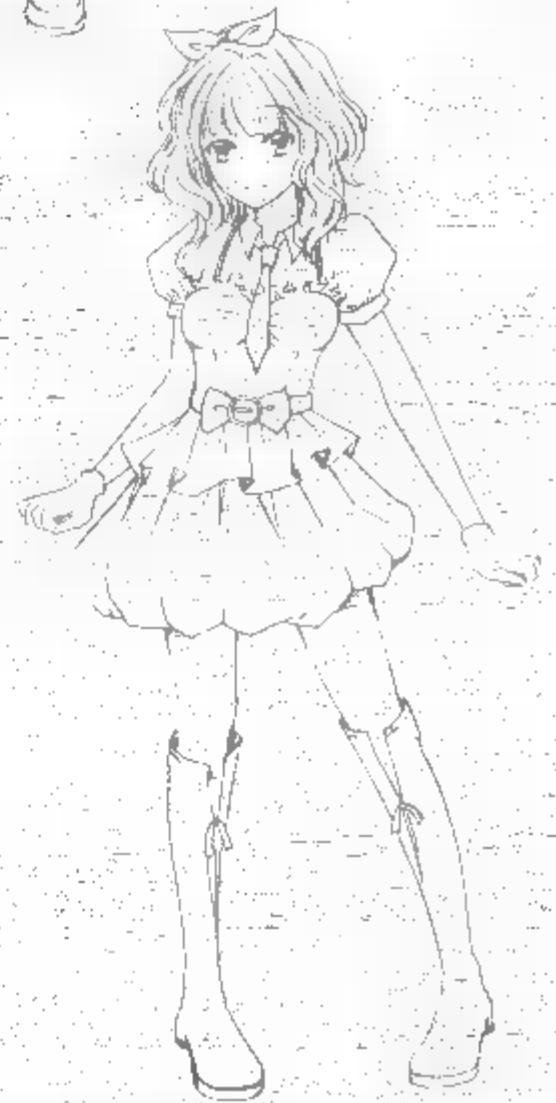
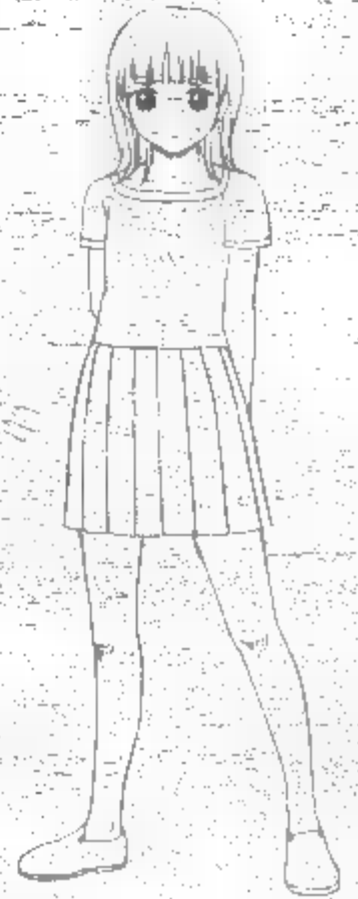
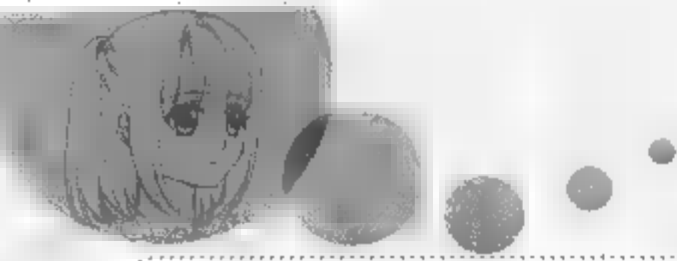
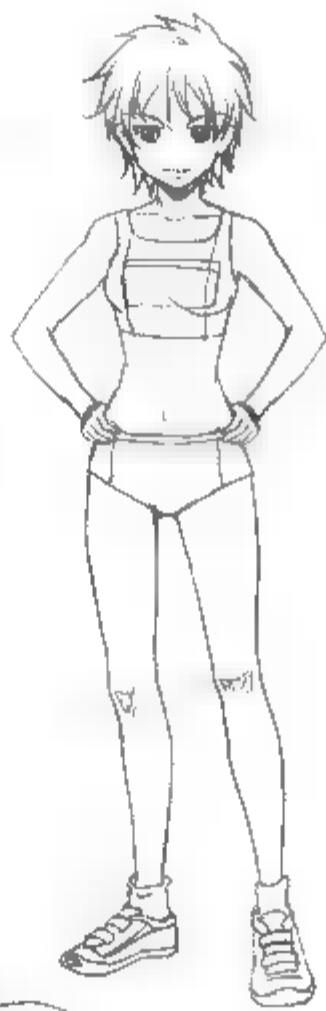
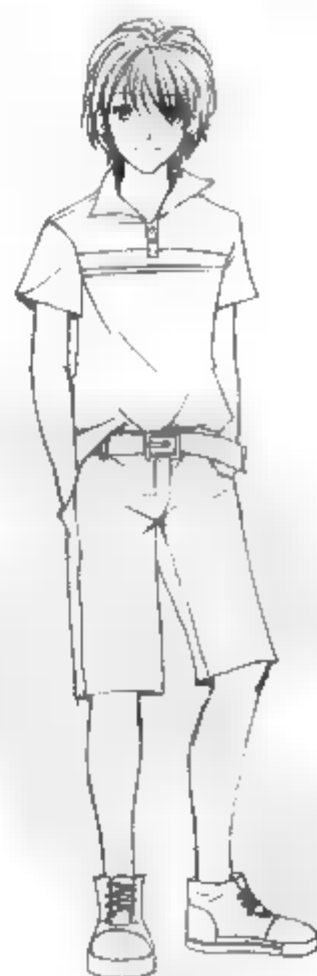
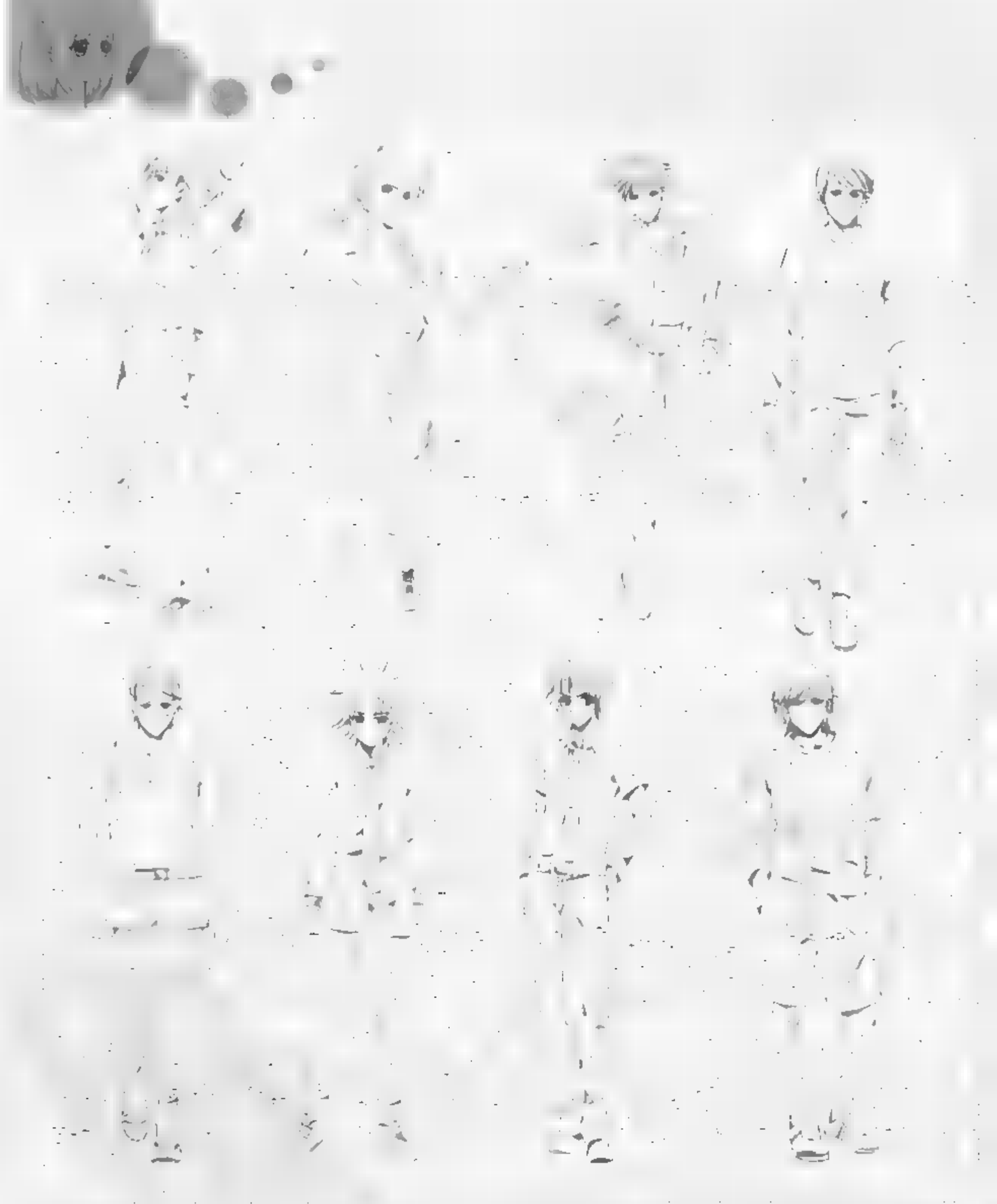
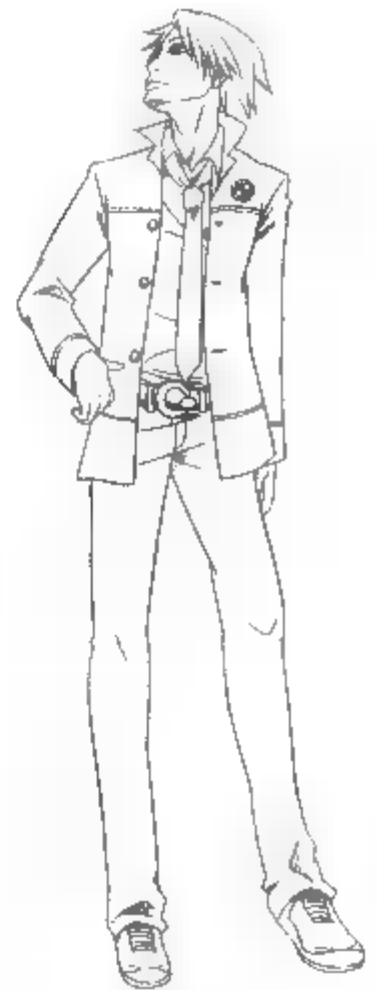
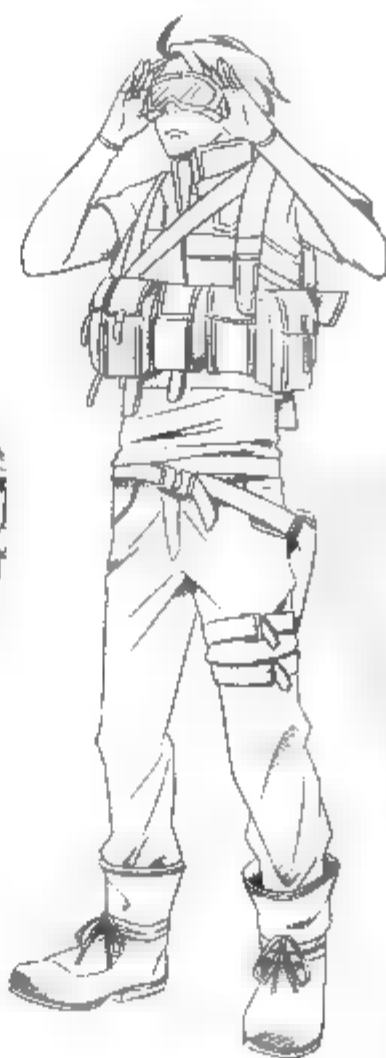
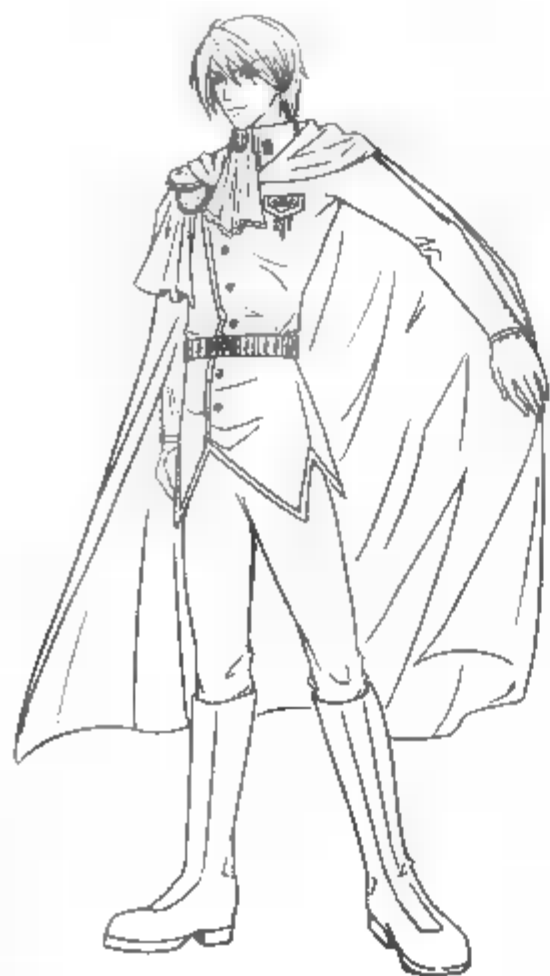
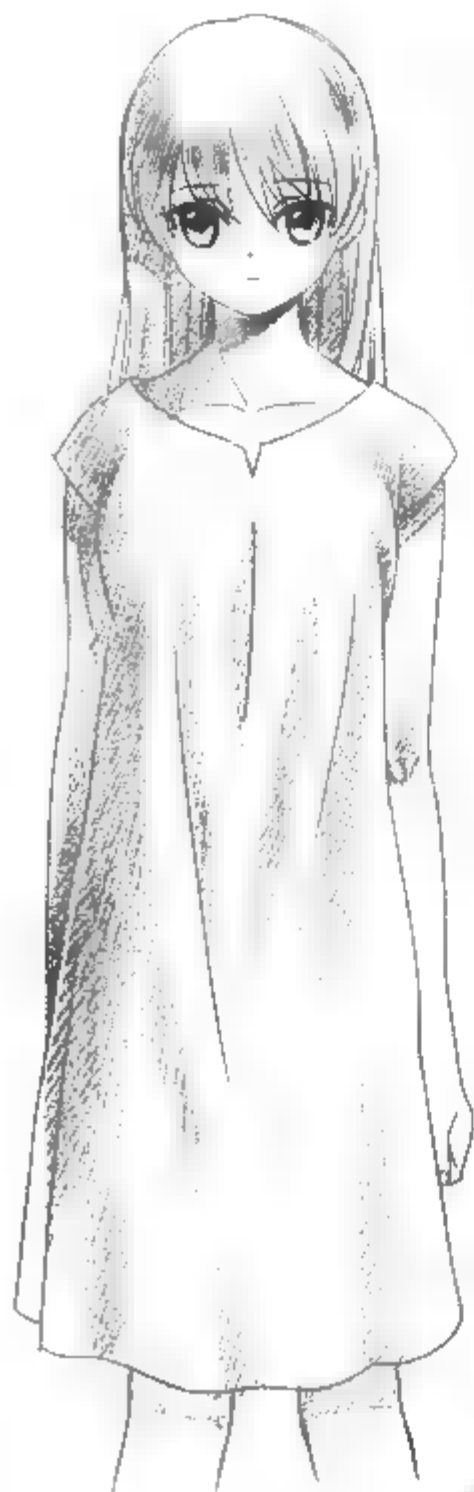
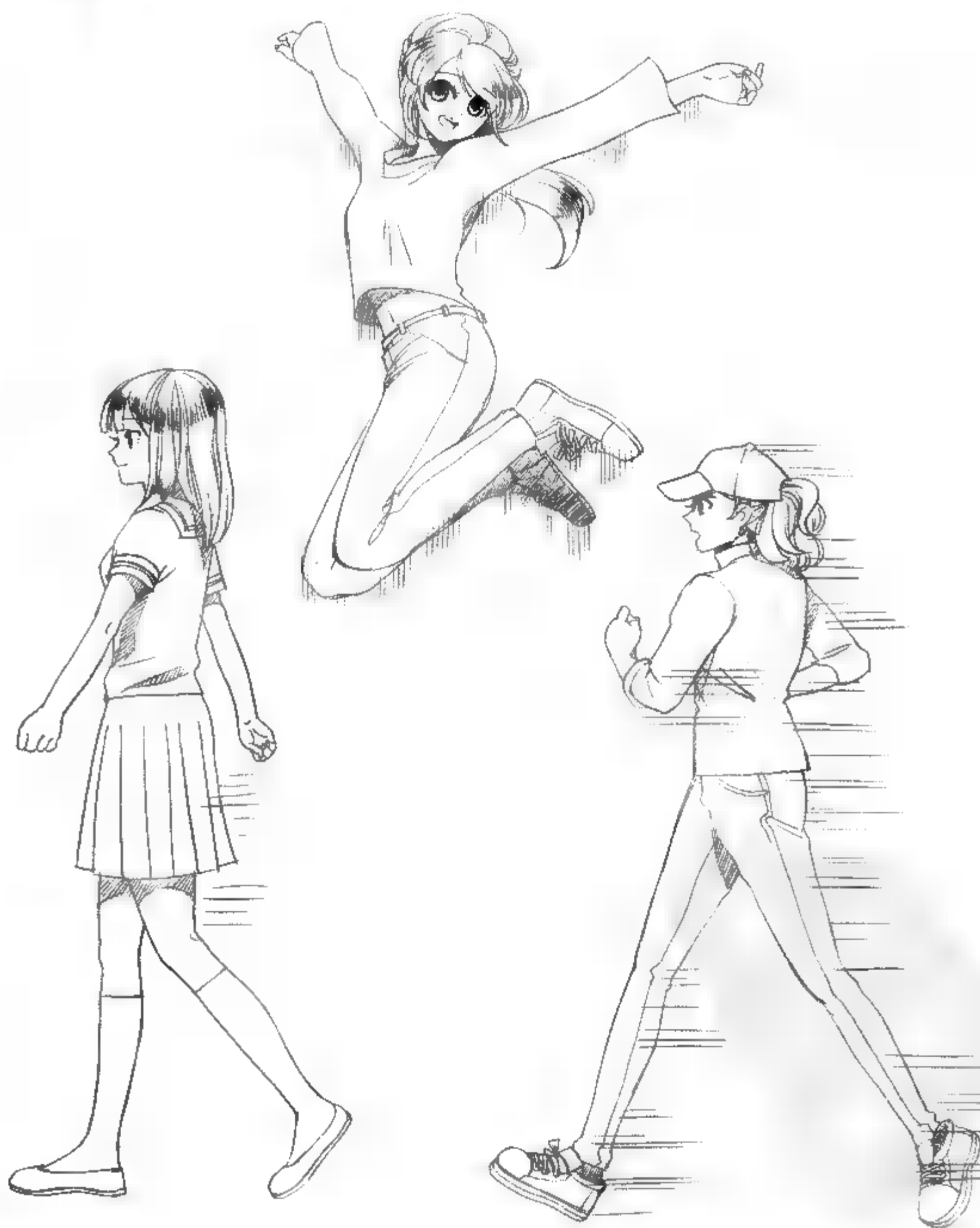
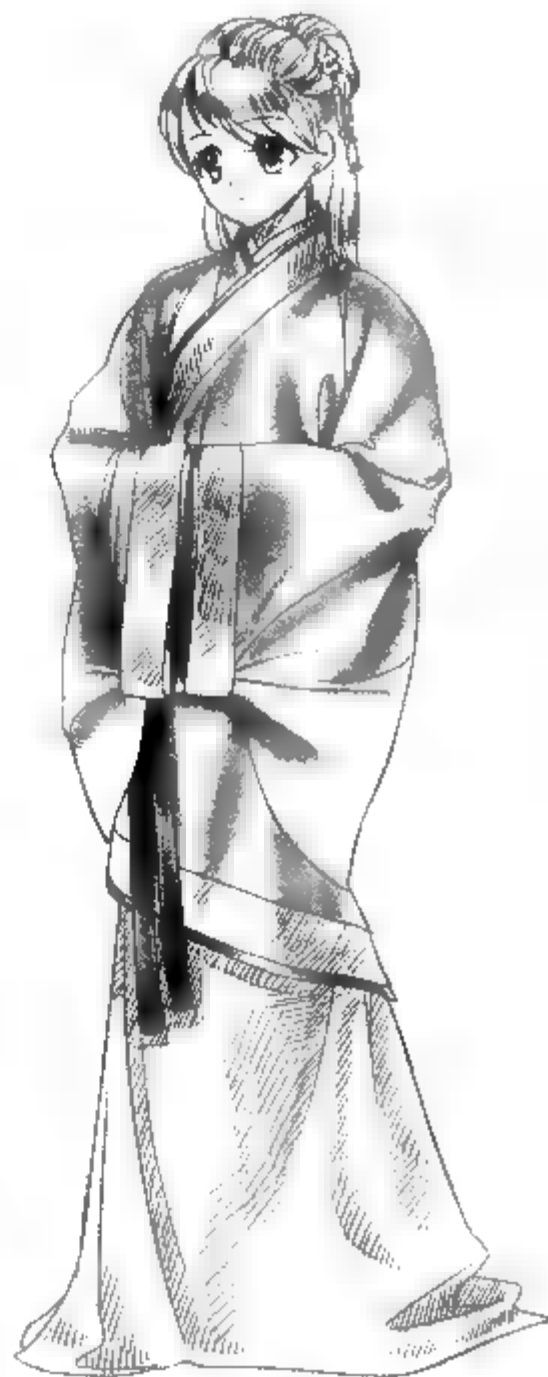
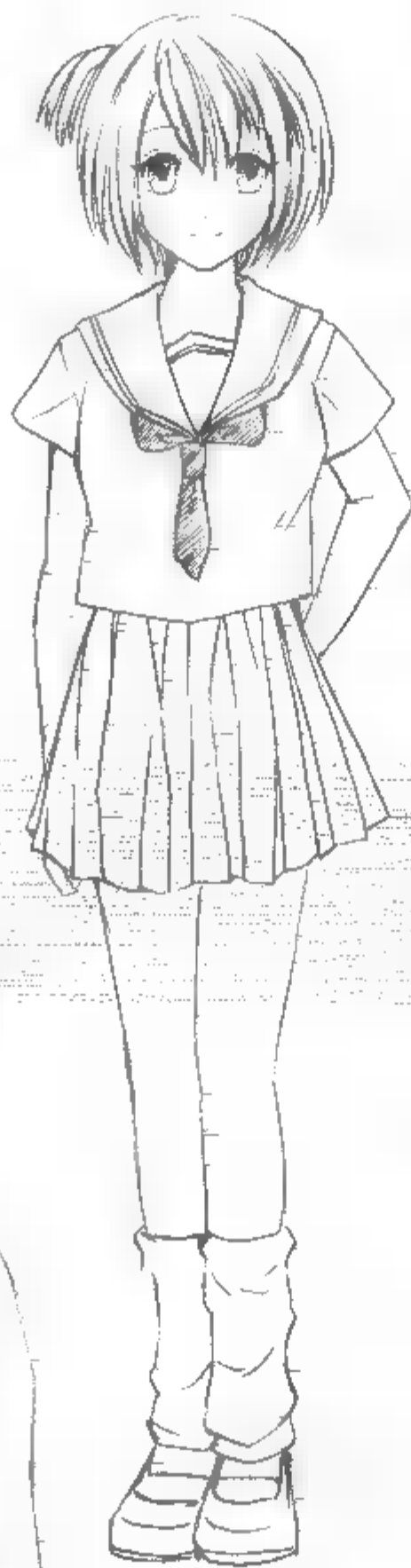
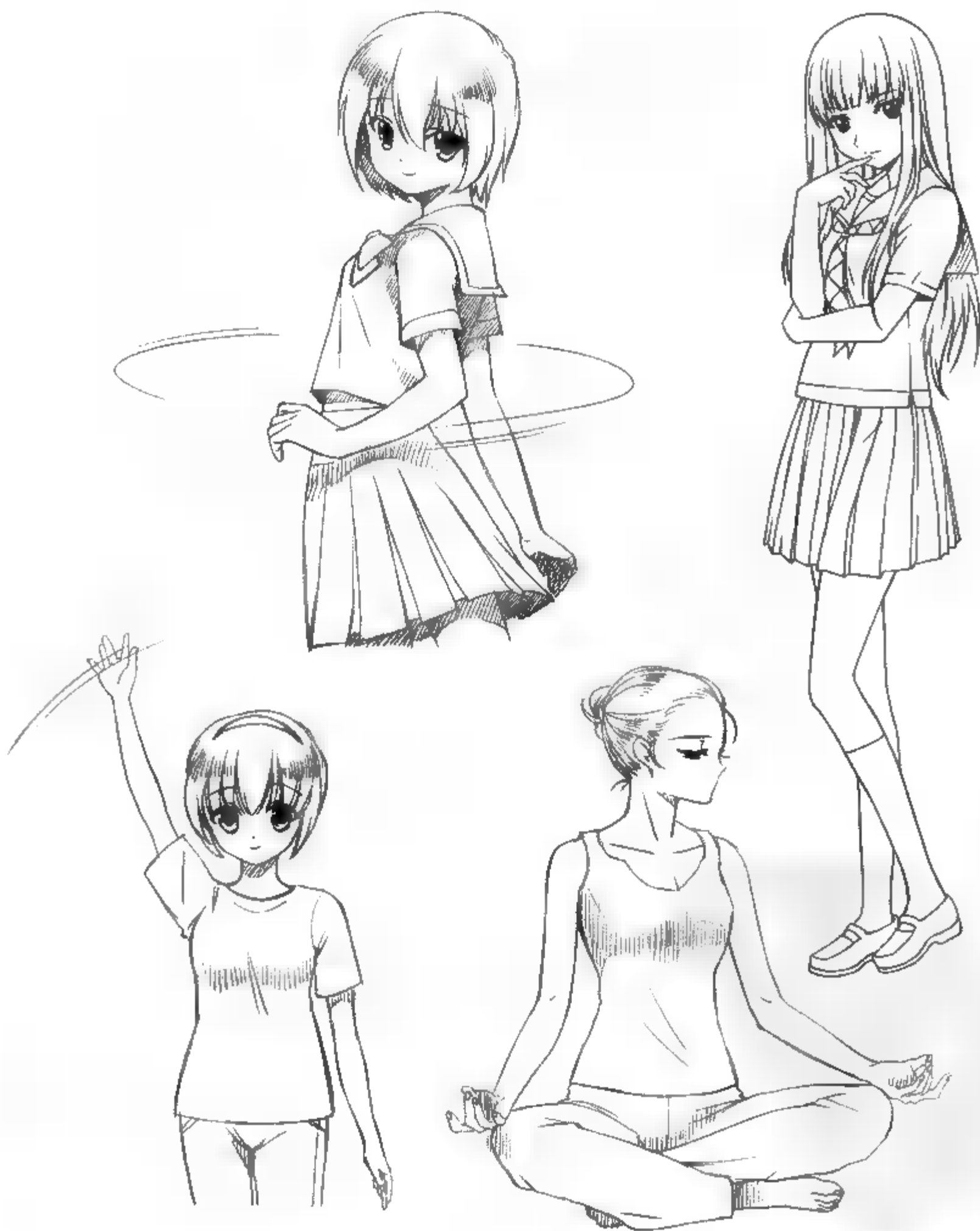
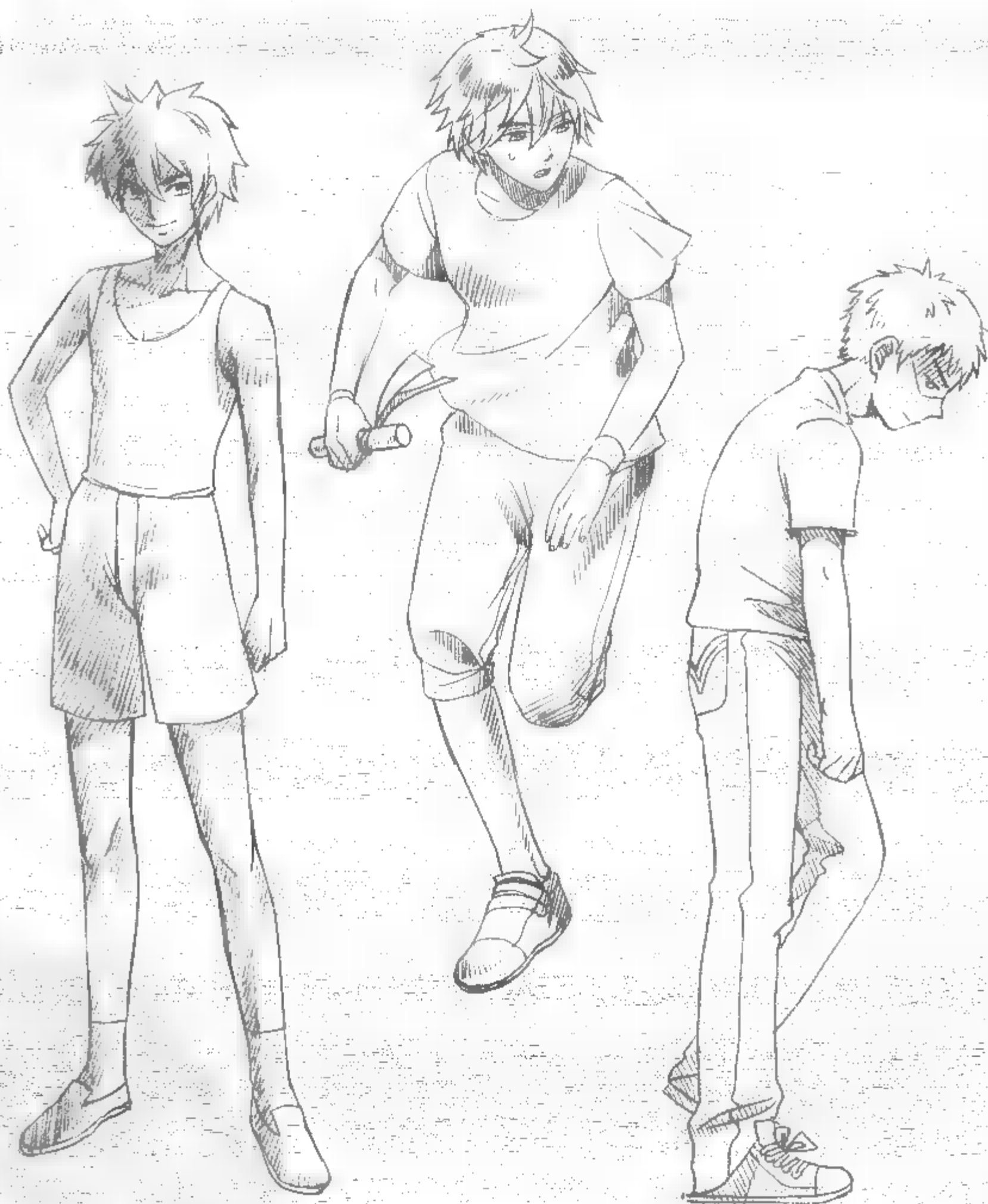
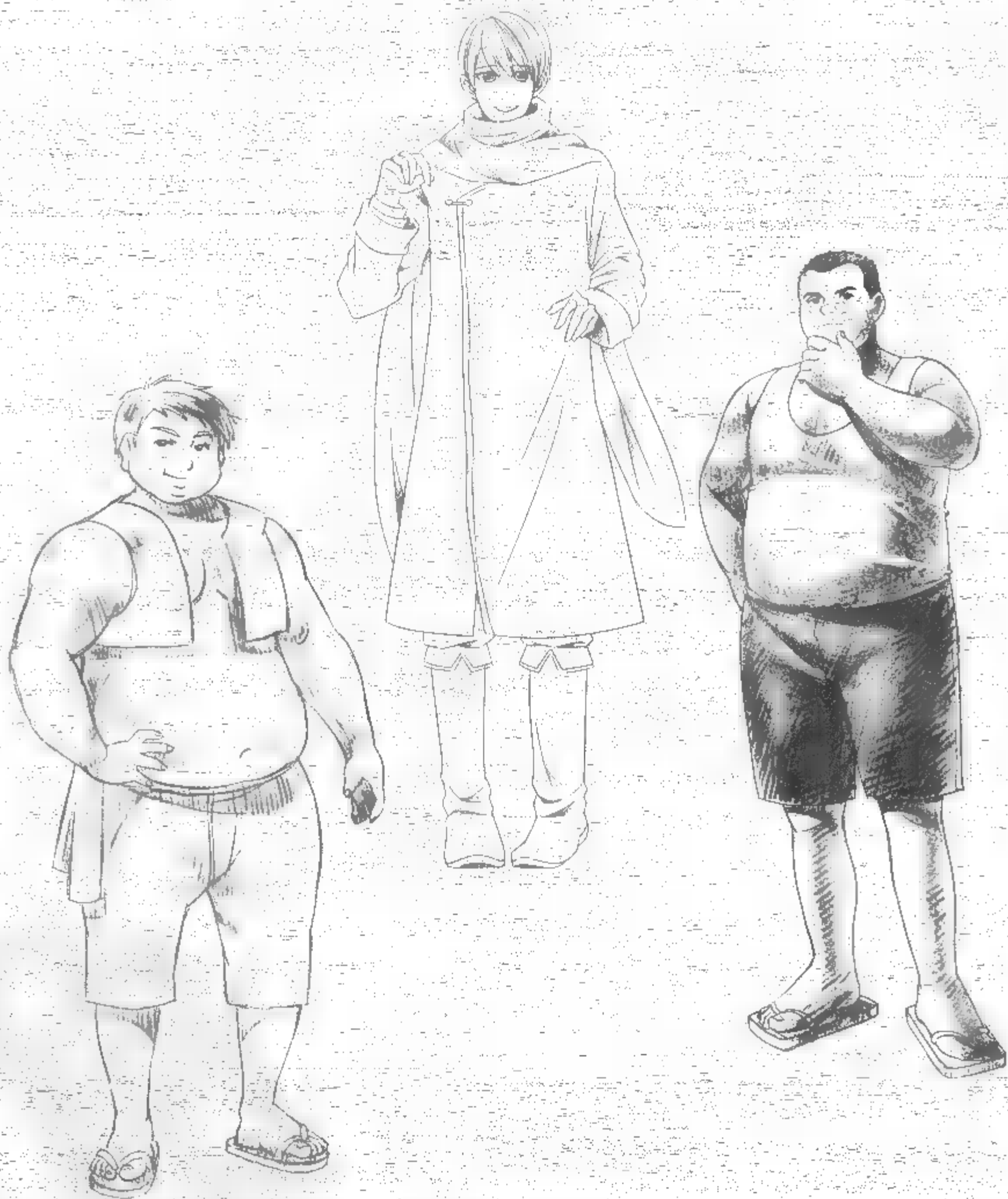
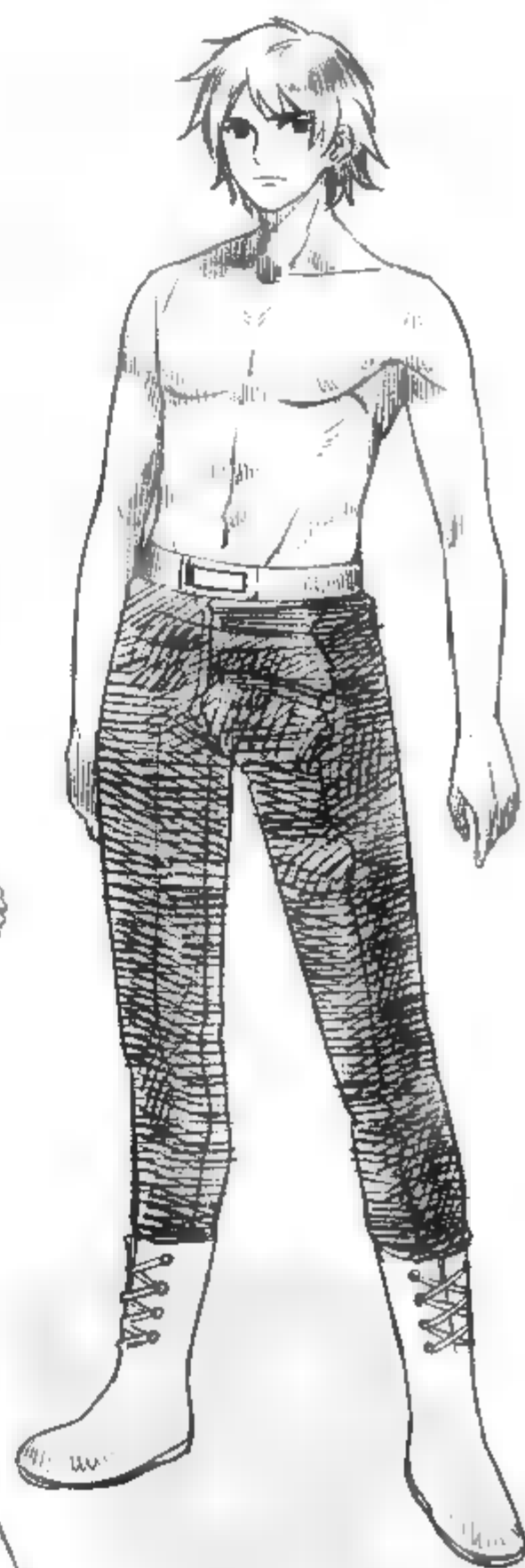
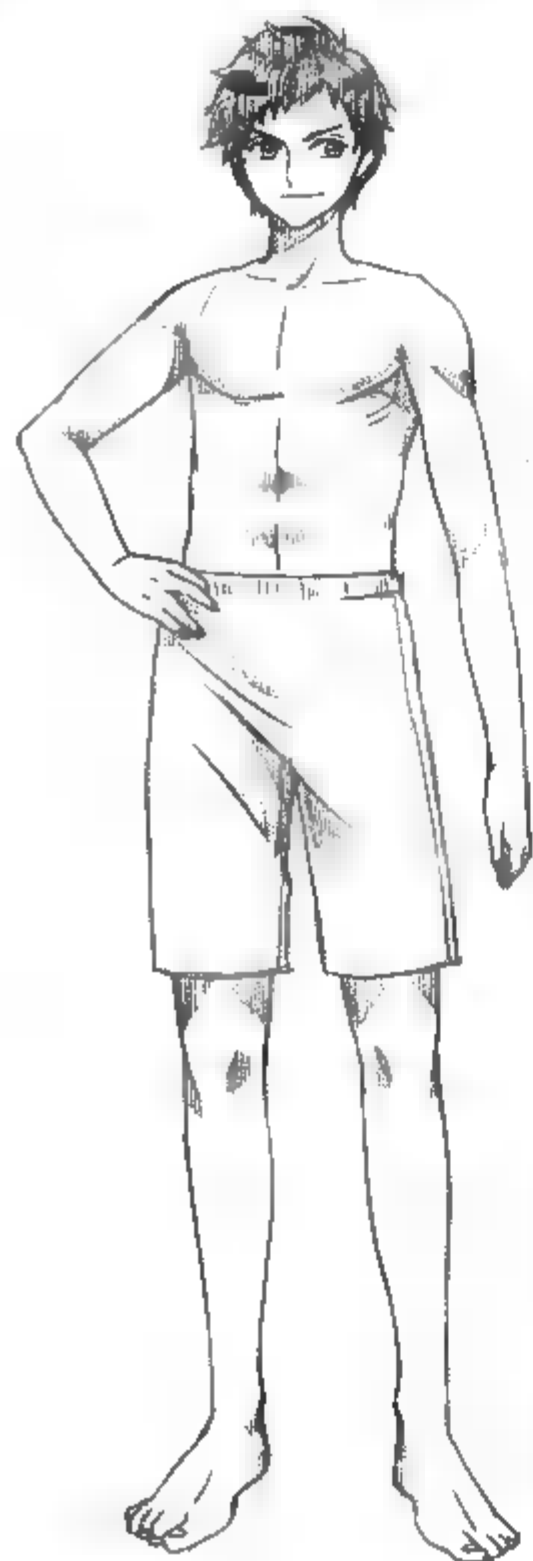
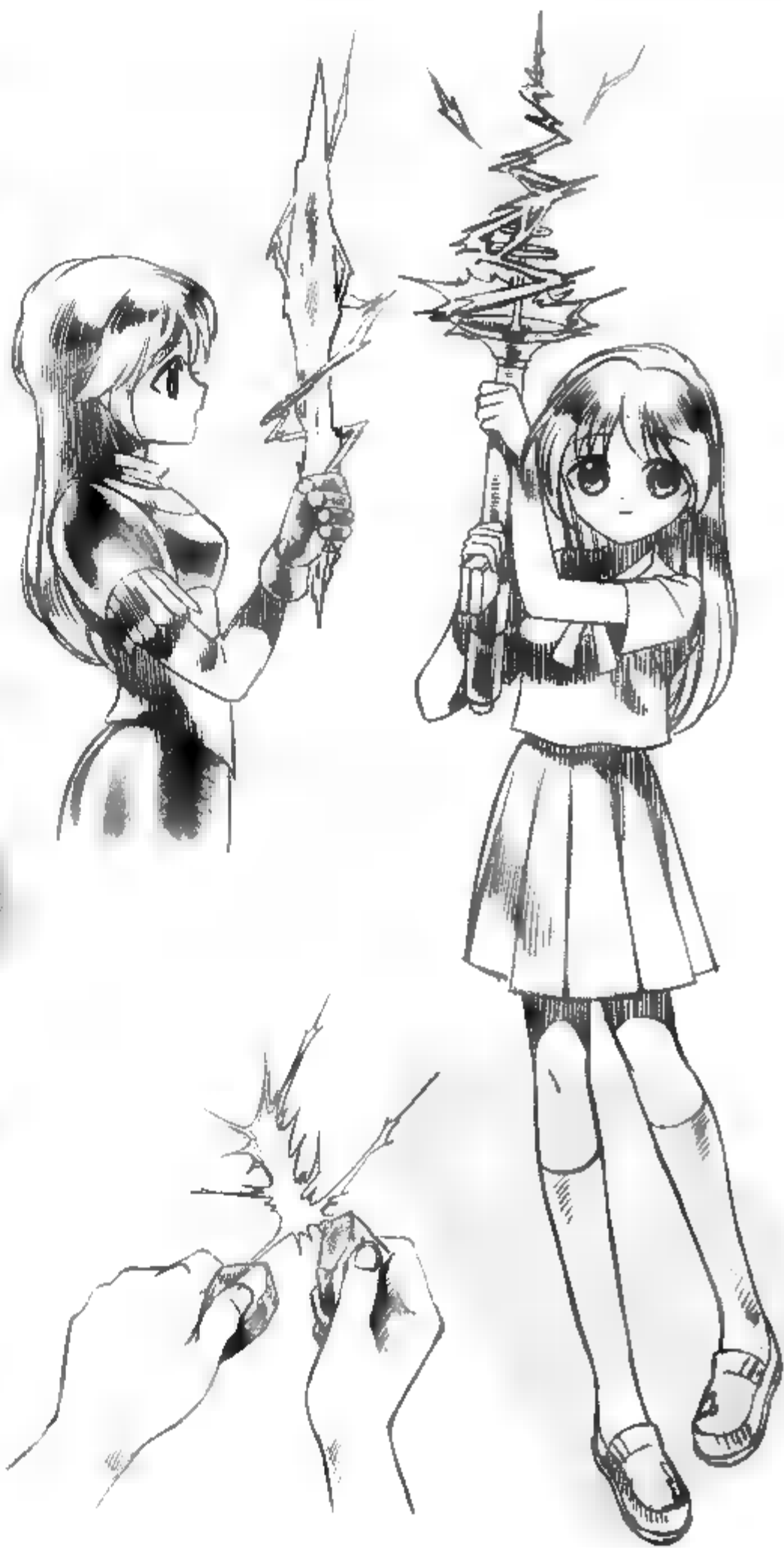
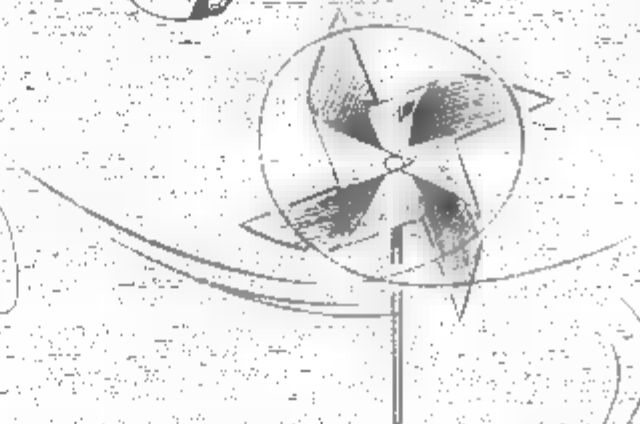
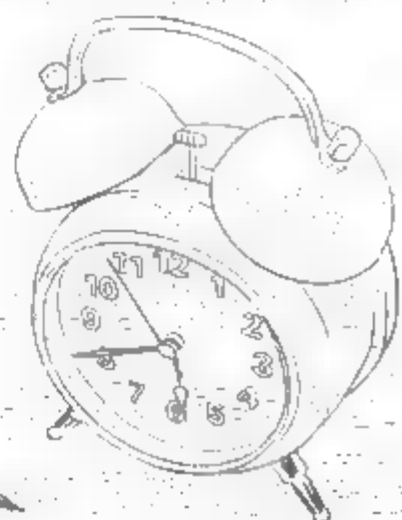
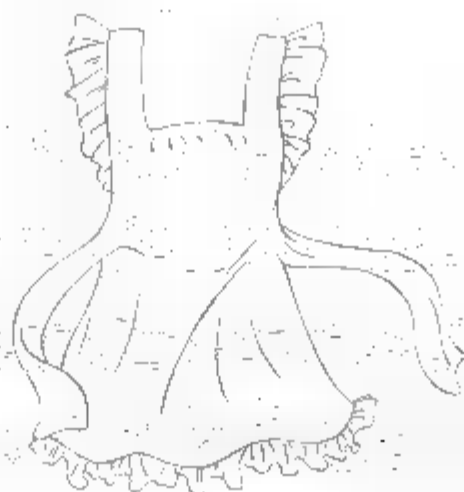
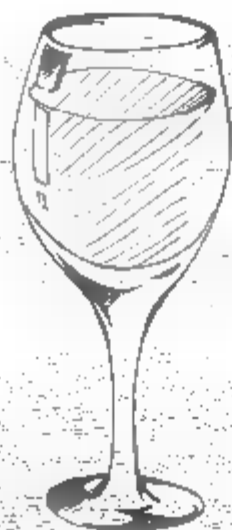
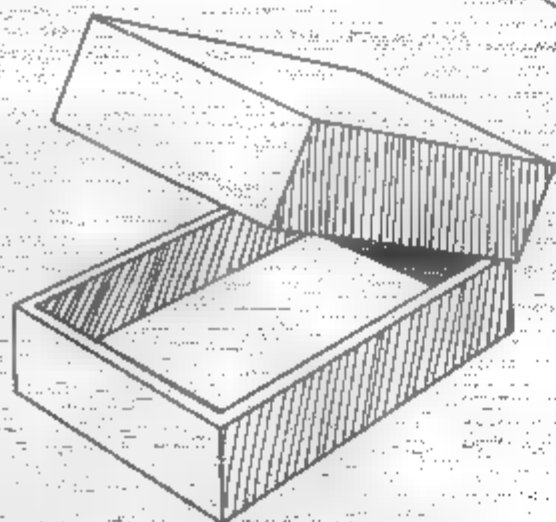
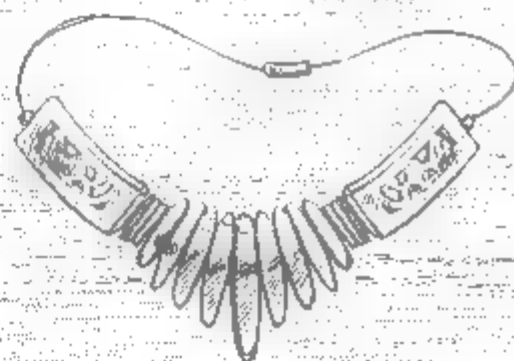
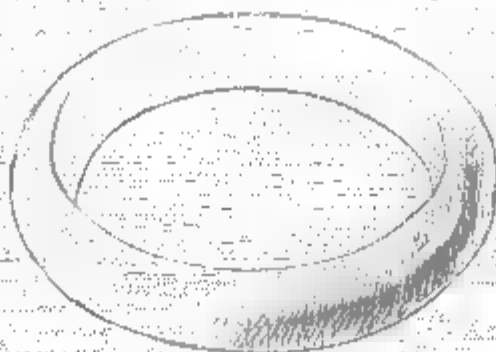
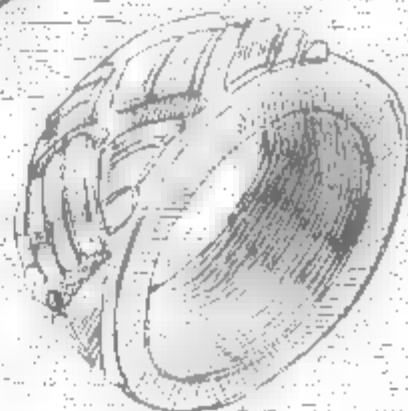
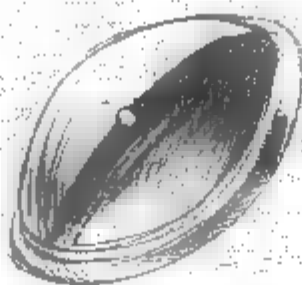
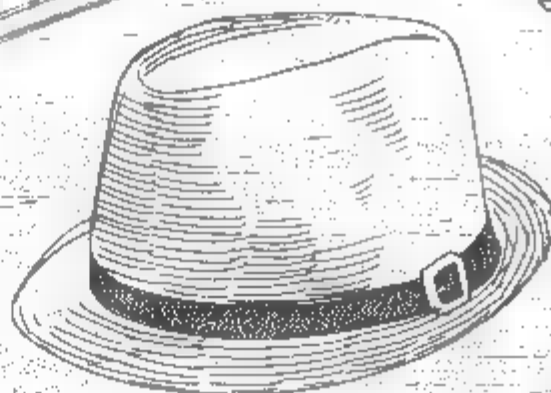
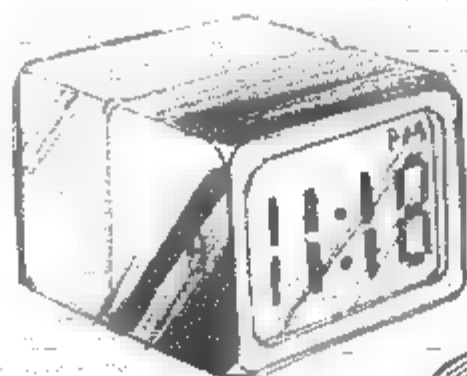
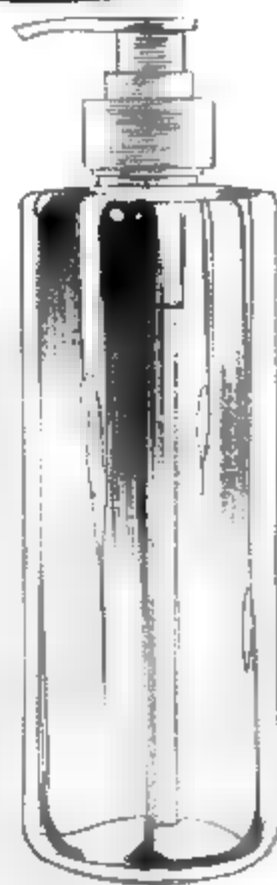
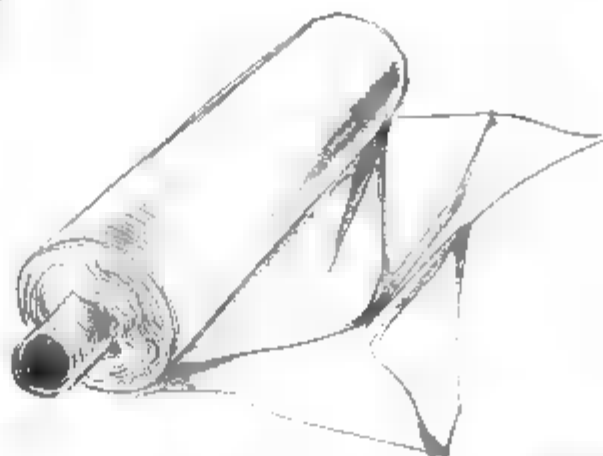
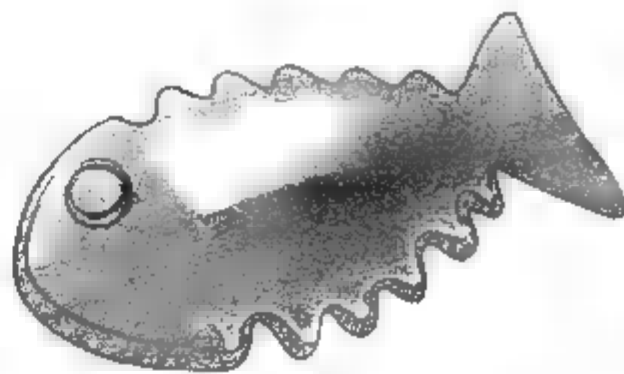
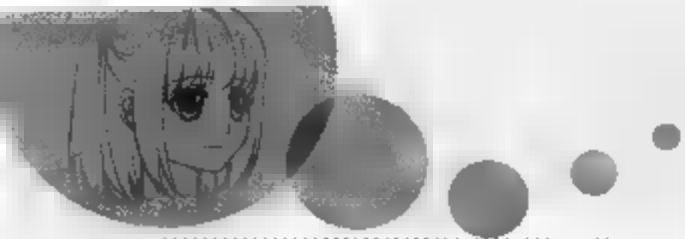
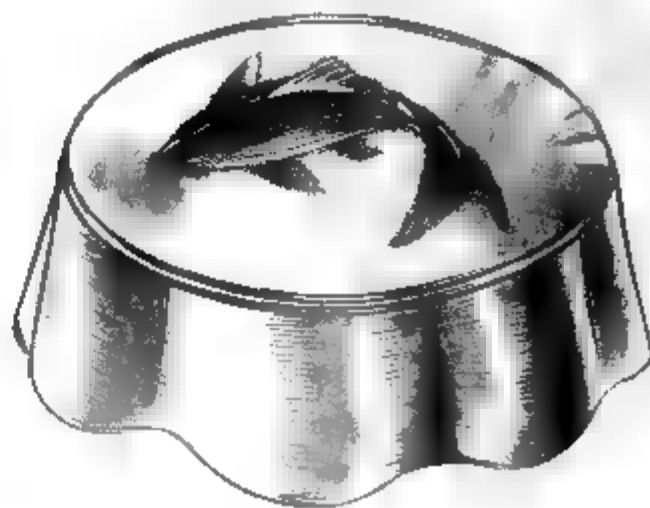
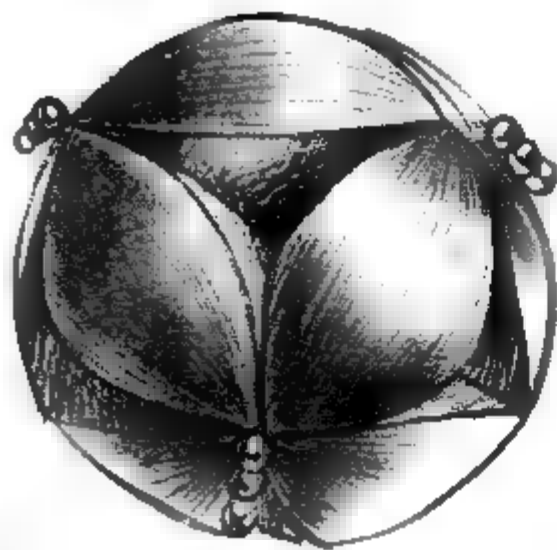
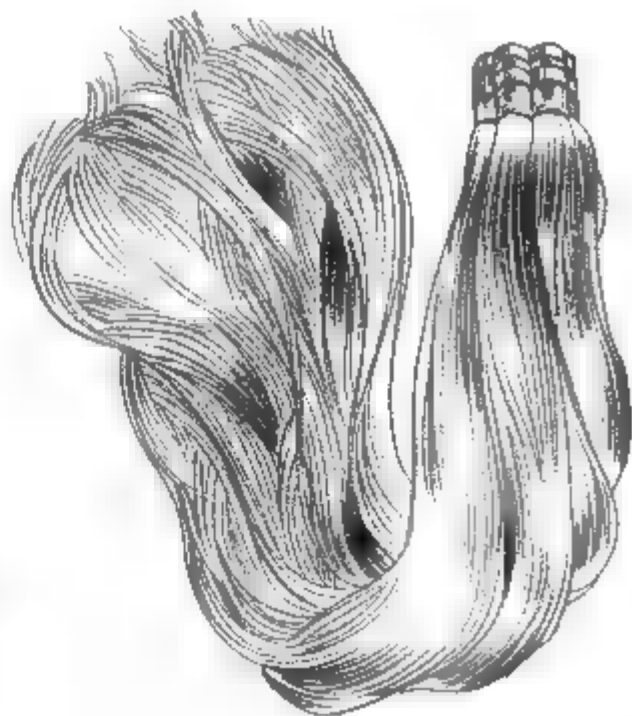
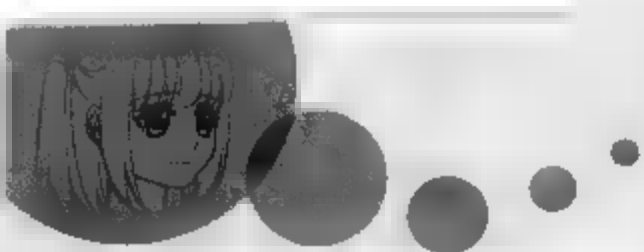
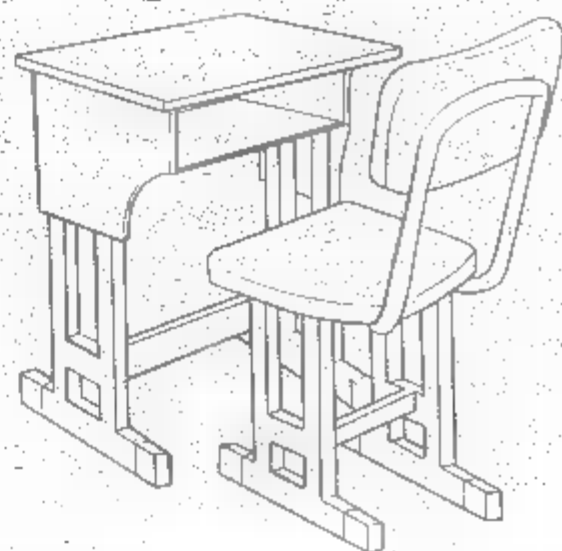
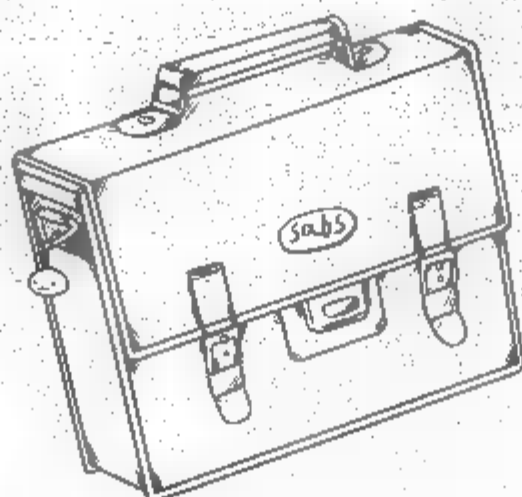
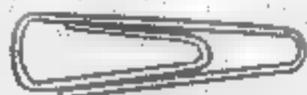
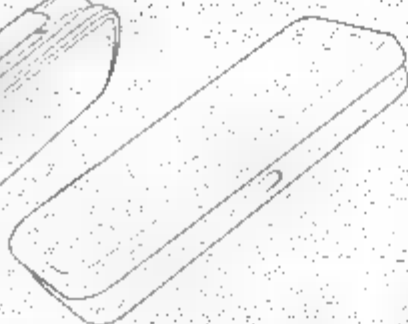
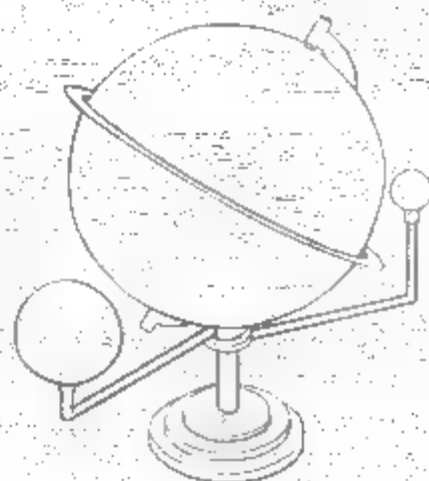
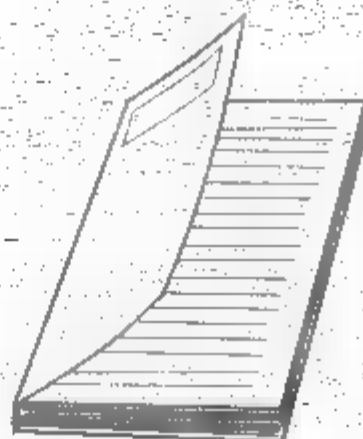
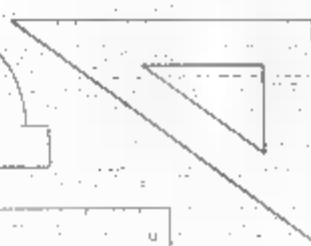
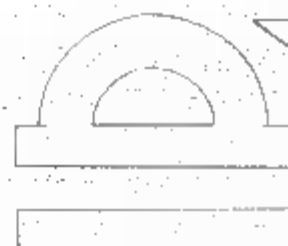
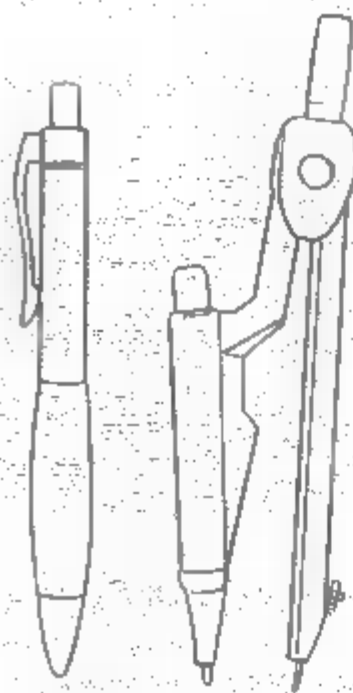
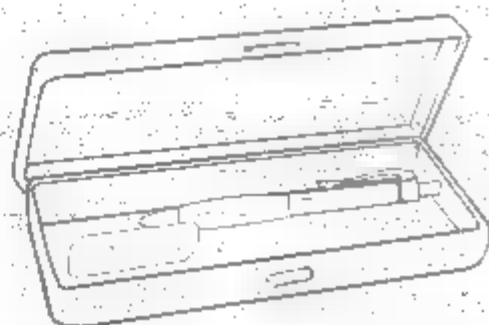
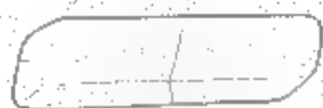
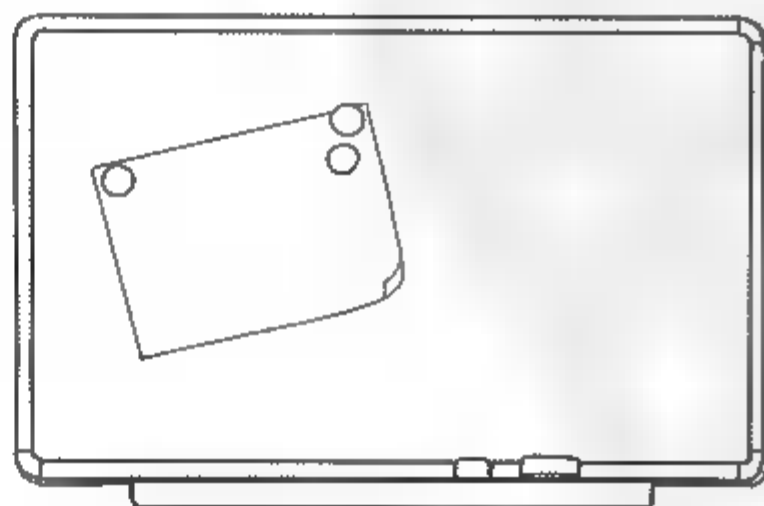
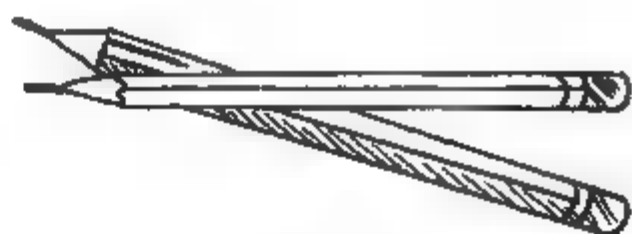
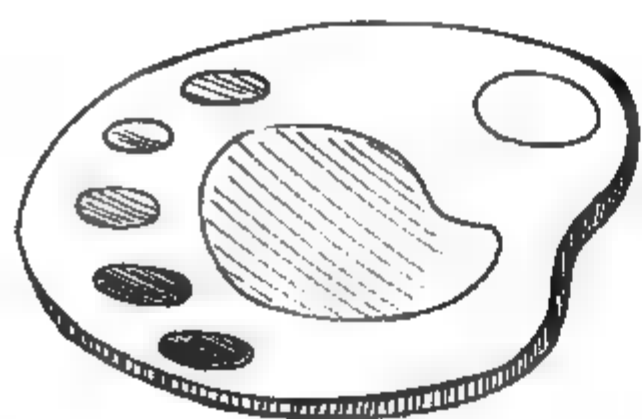
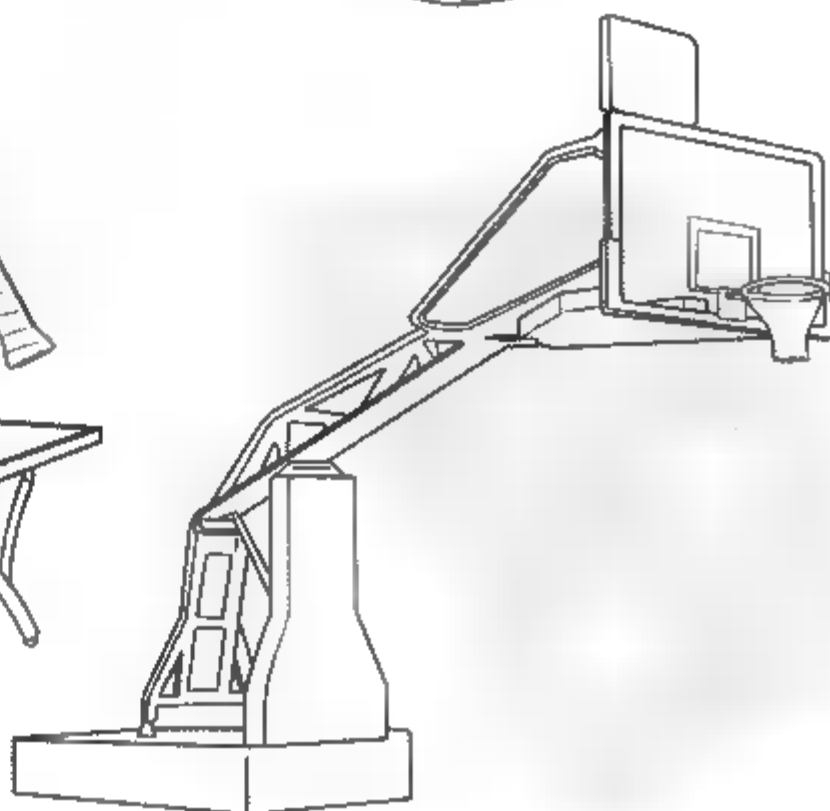
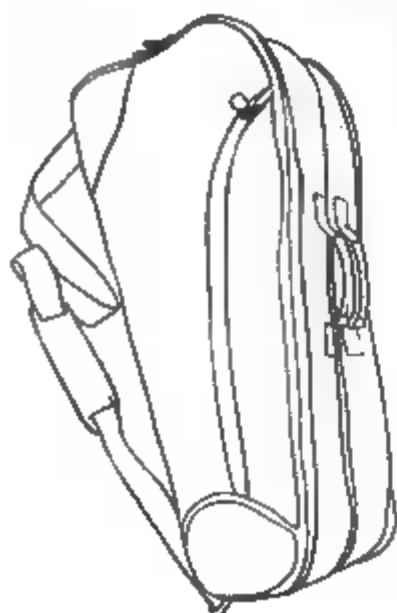
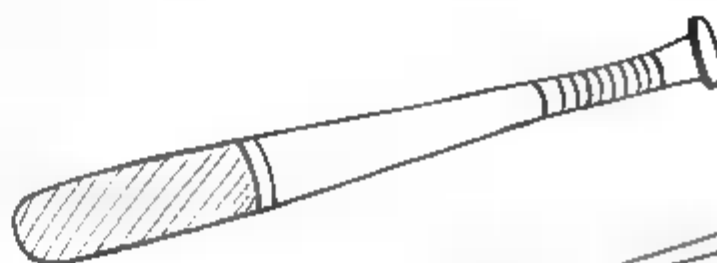
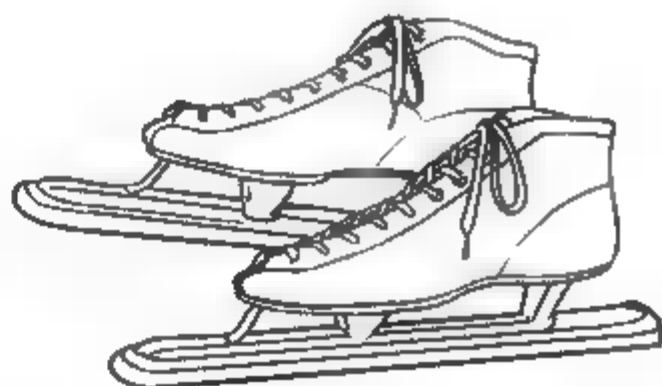
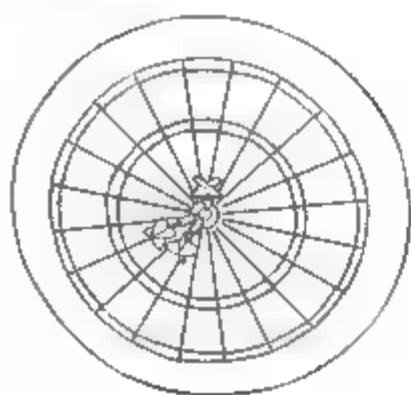
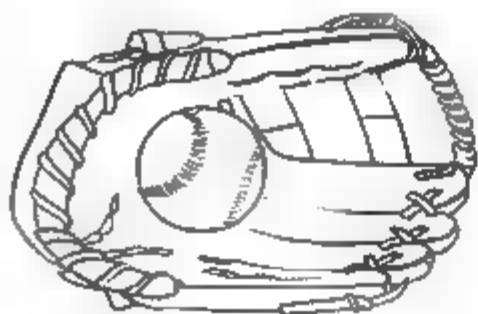
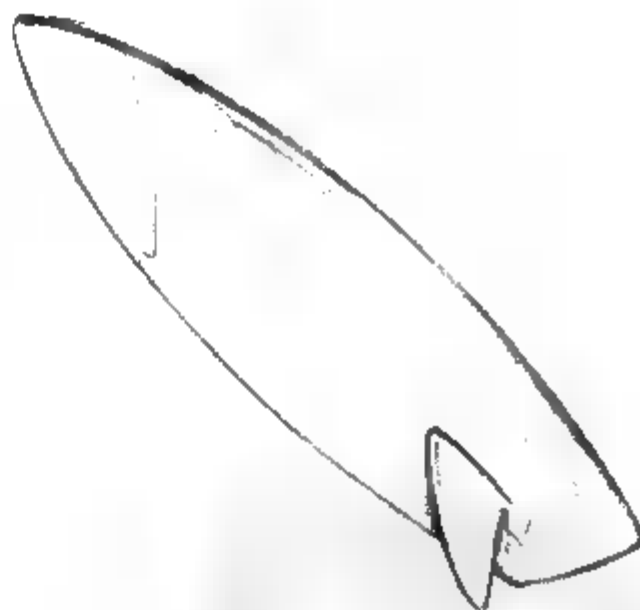
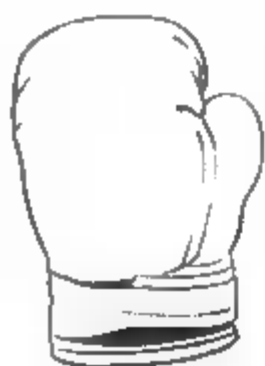
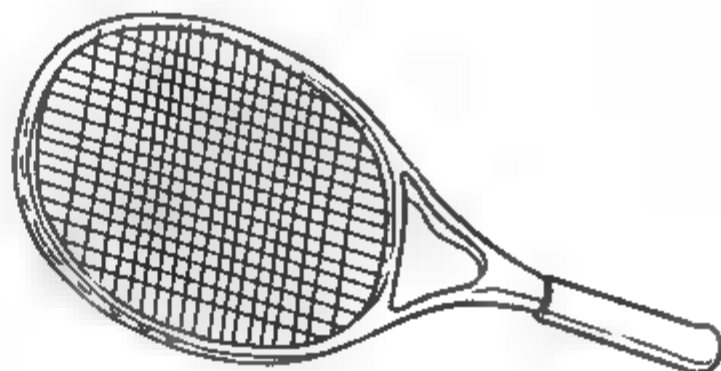
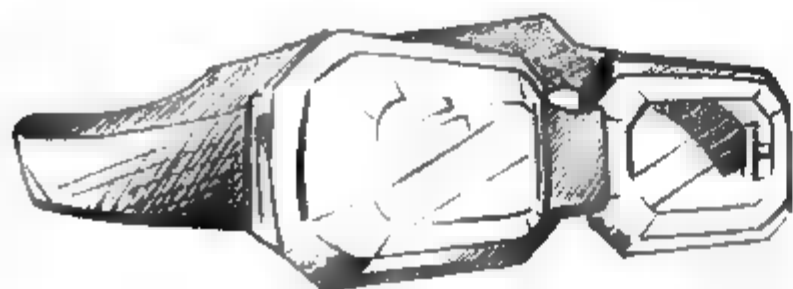
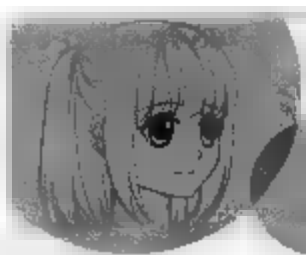
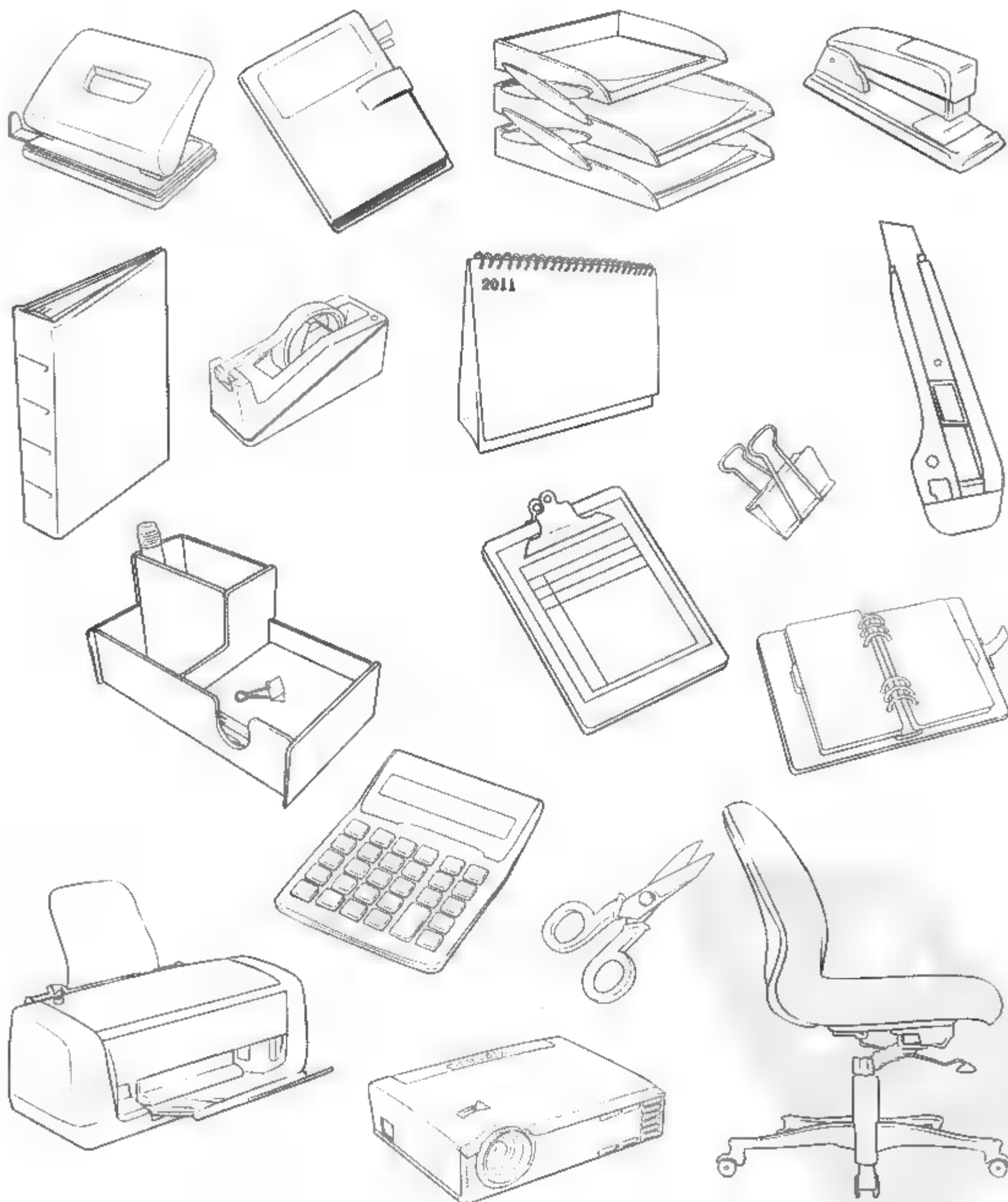
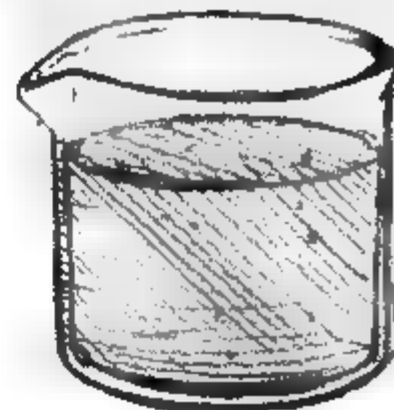
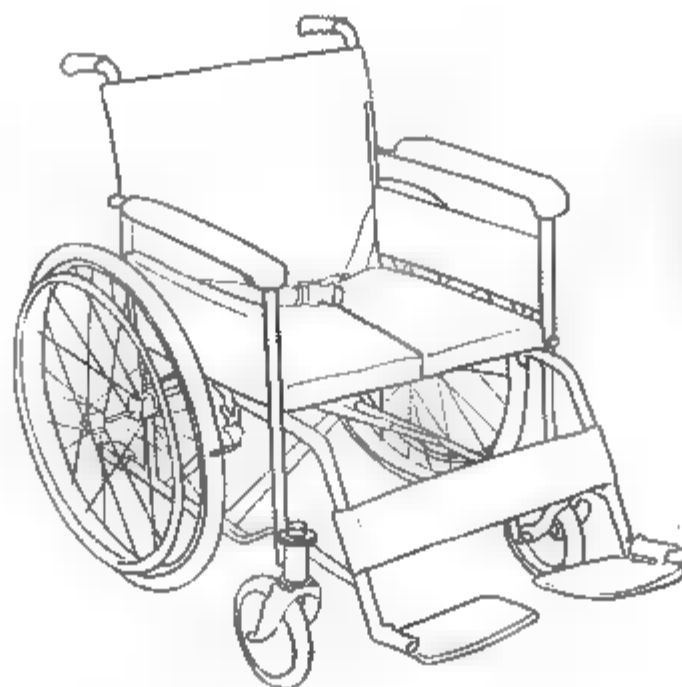
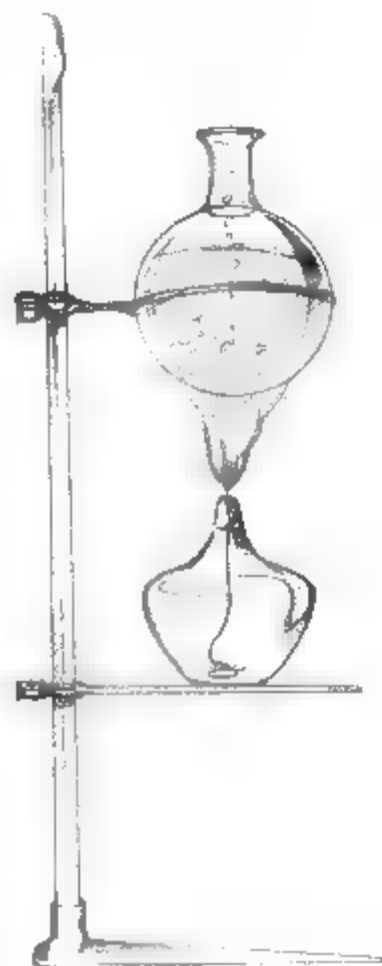
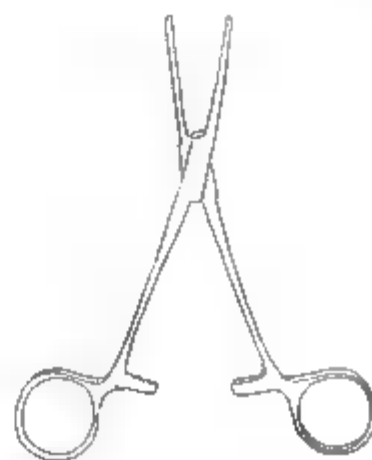
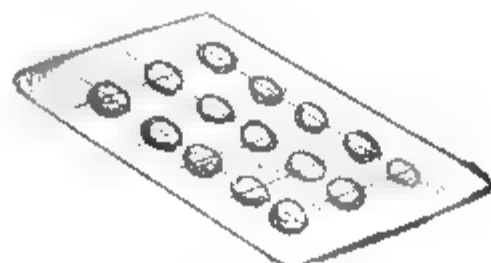
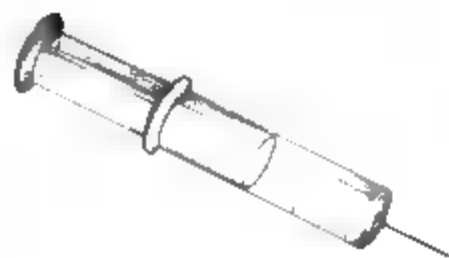
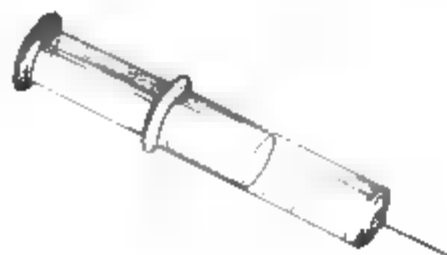
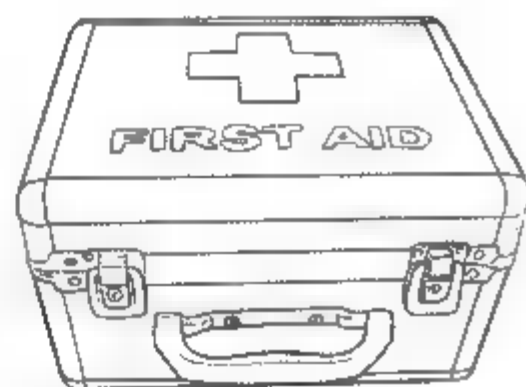
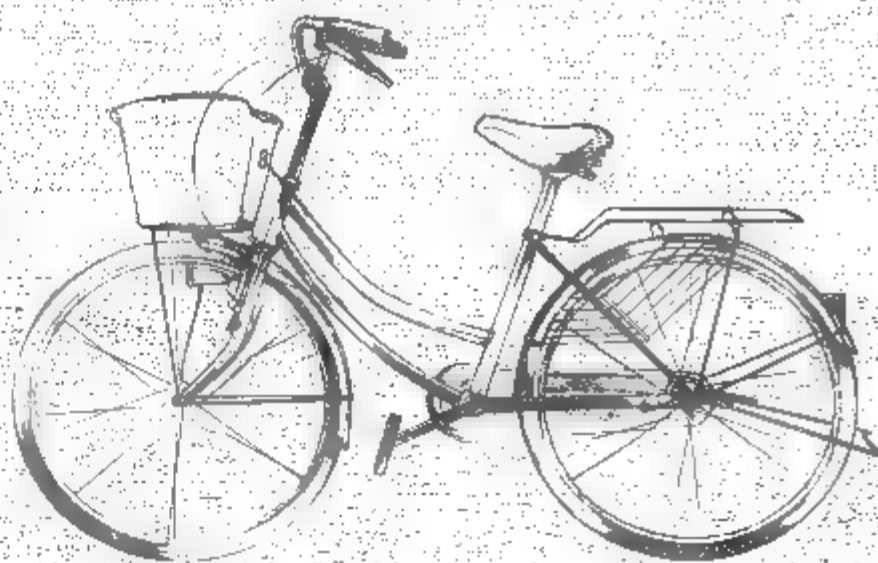
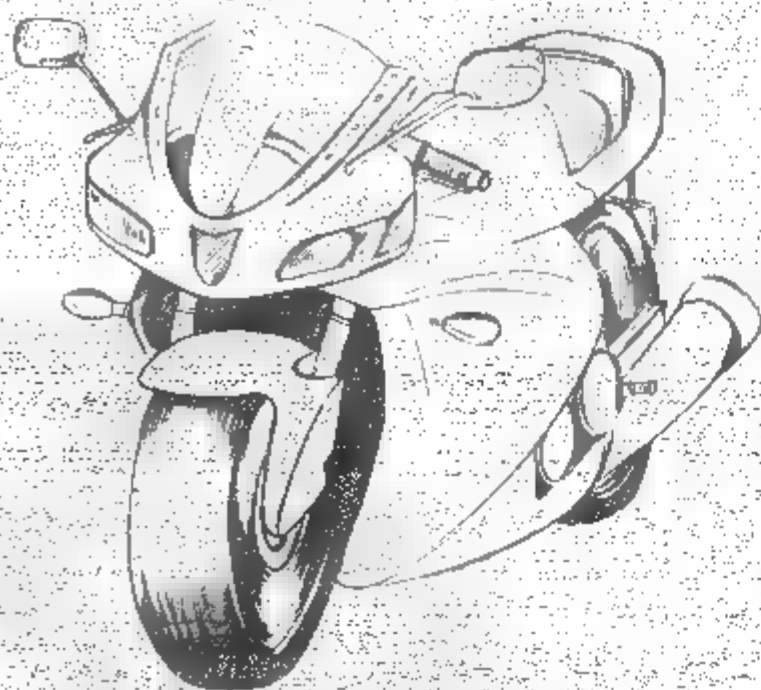
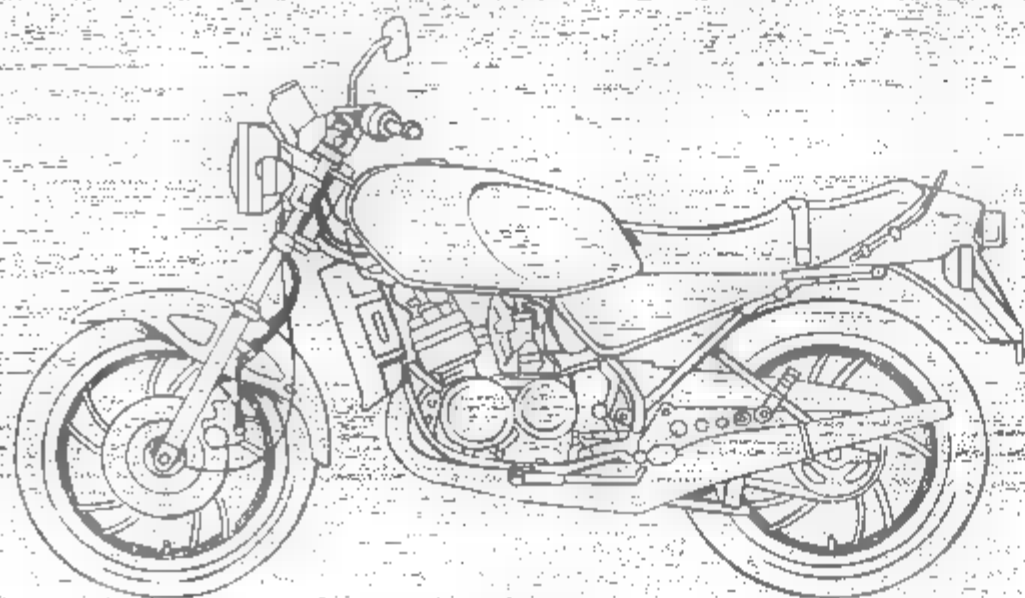
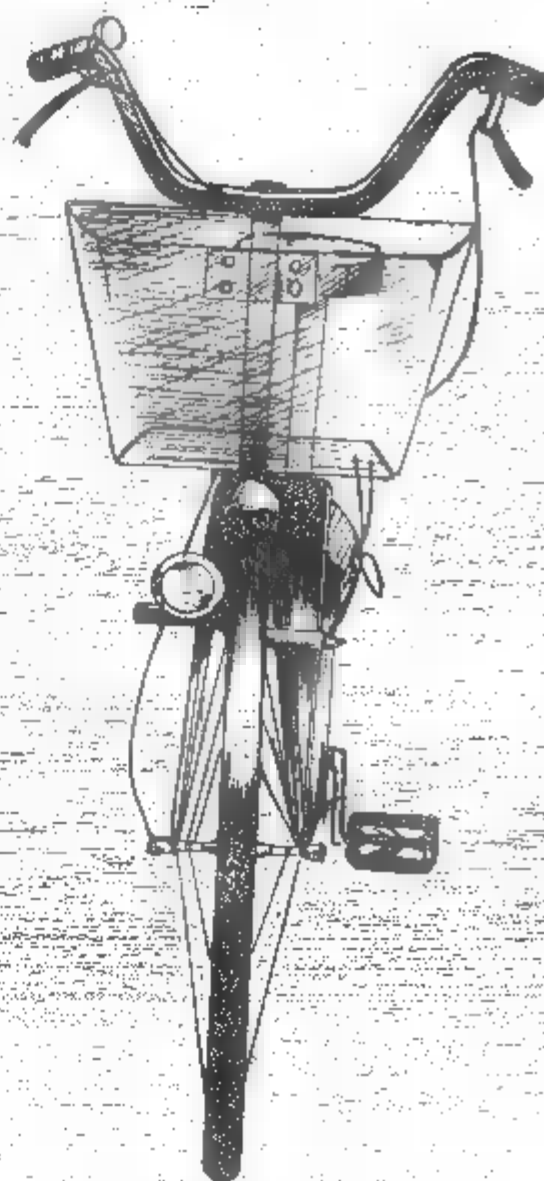
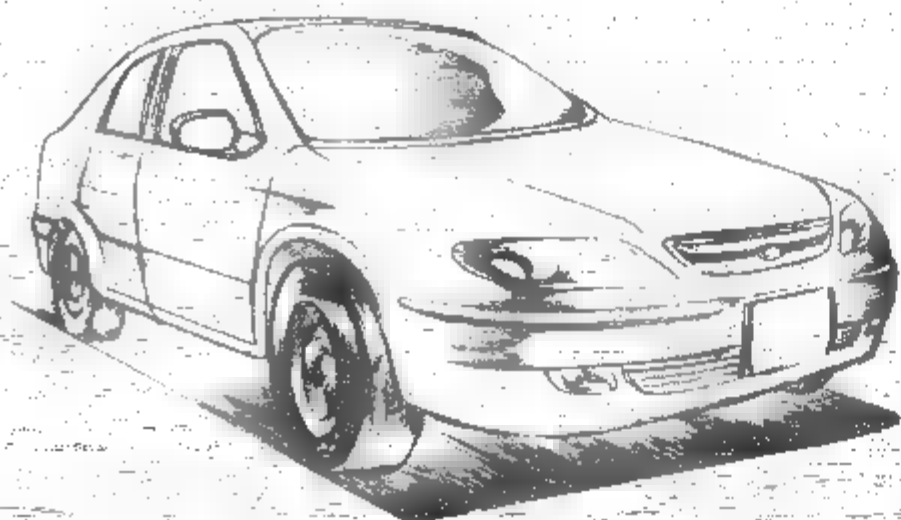
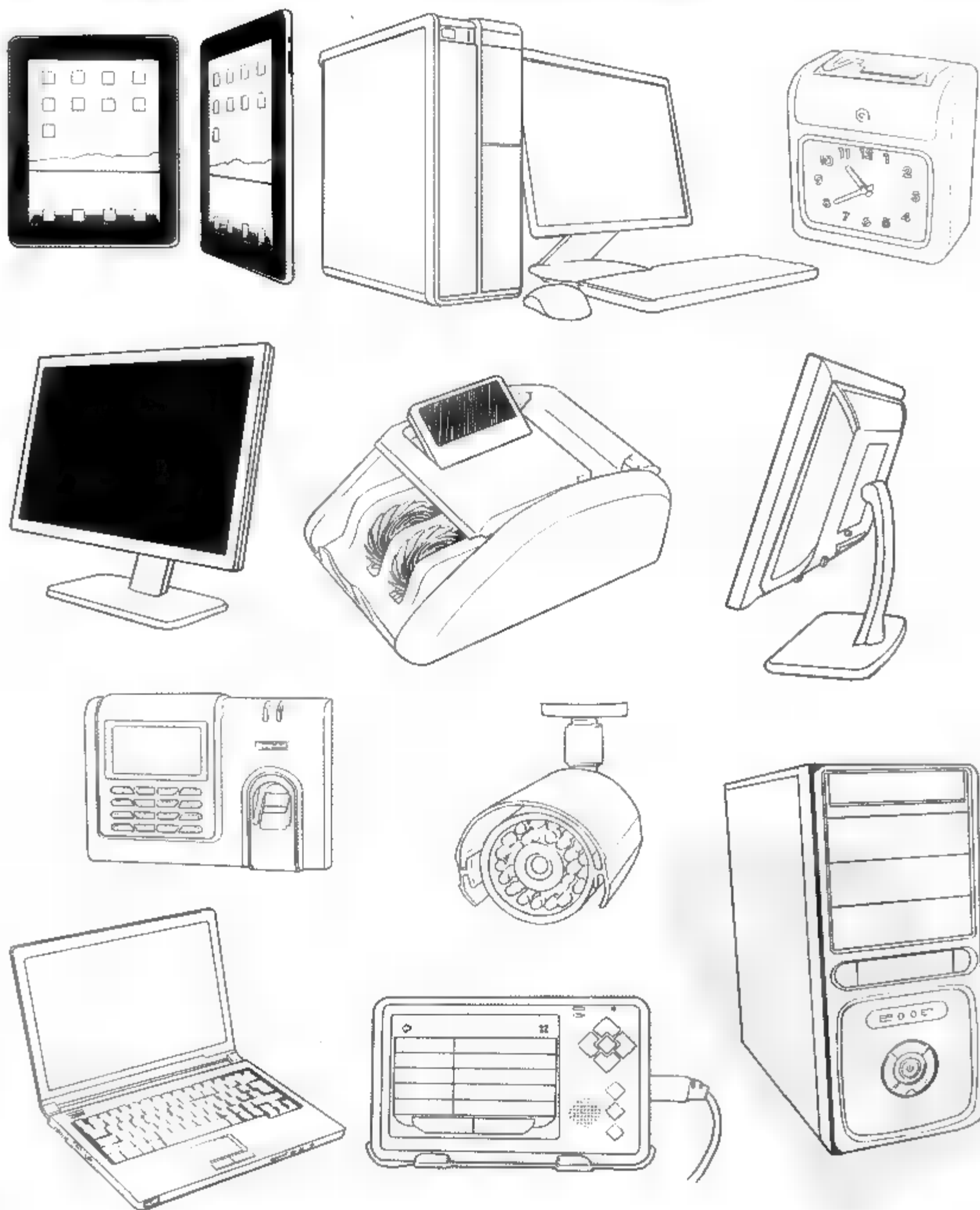
❹最后用白色颜料画出彩带的效果，氛围热烈的演唱会的场景就完成了

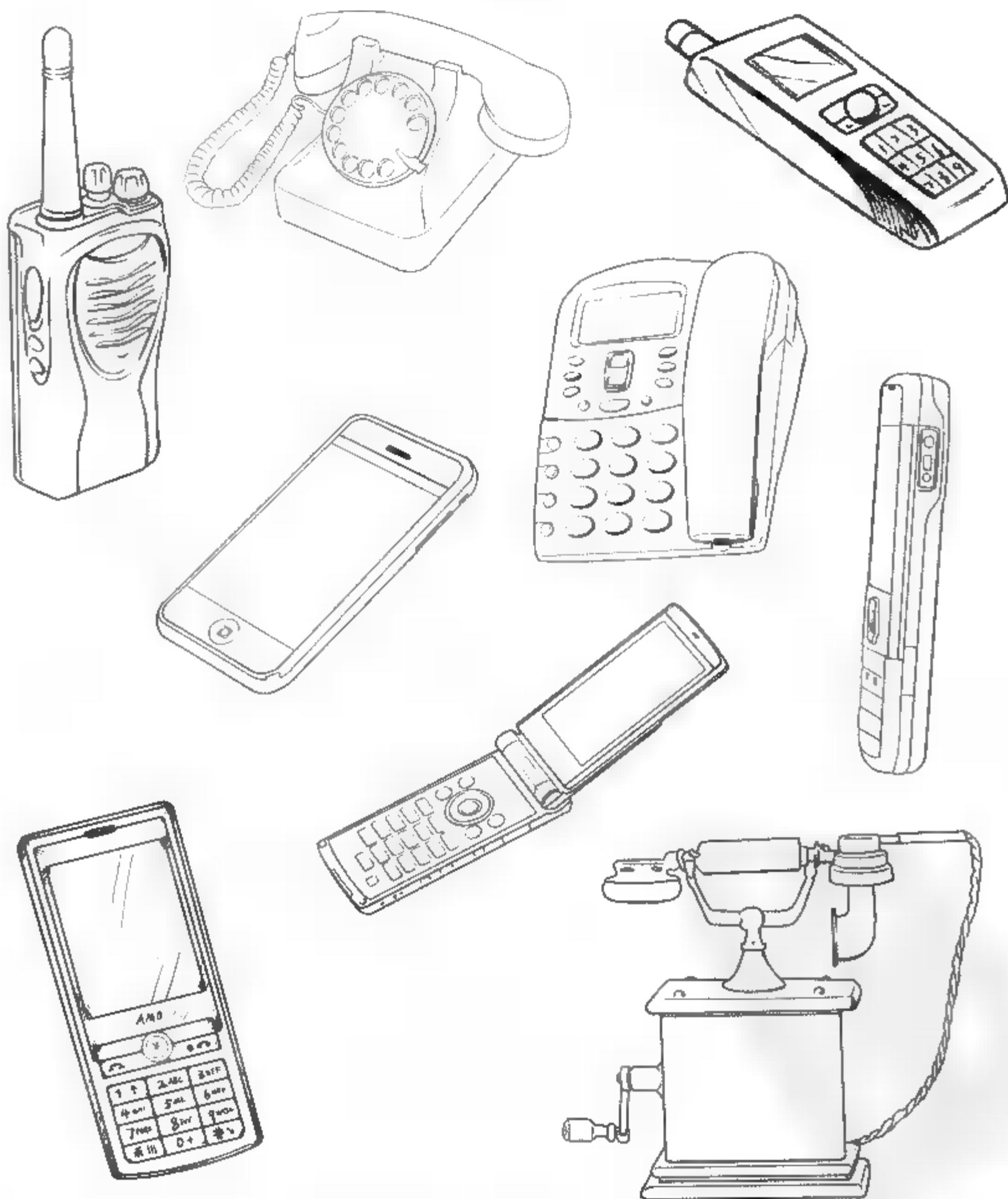
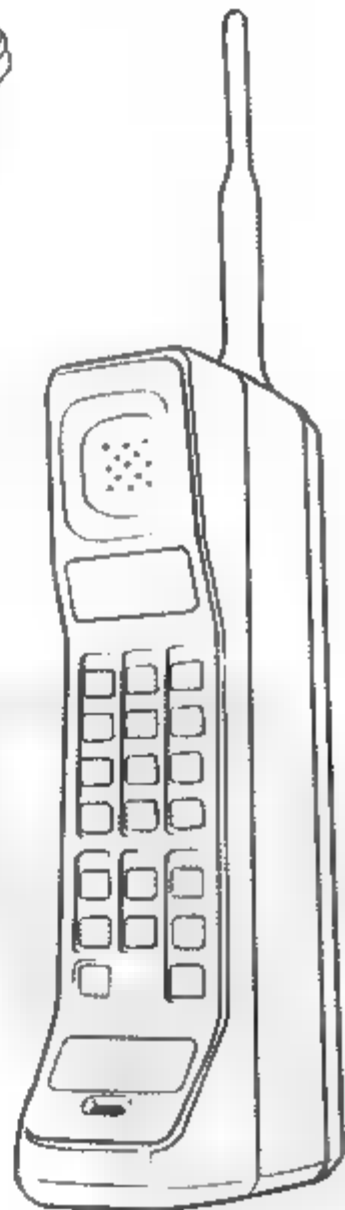
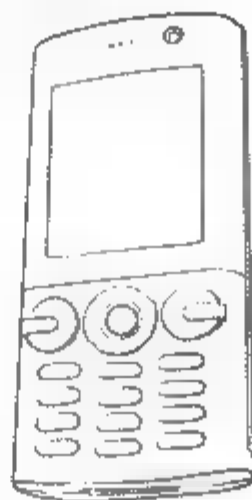
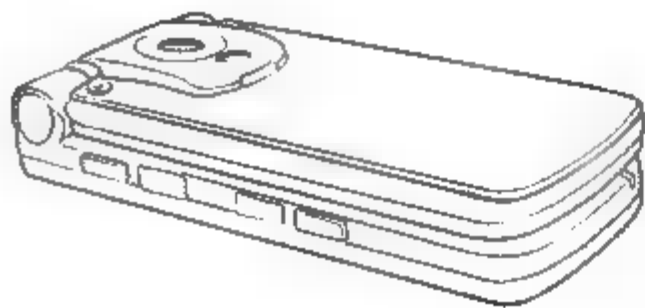
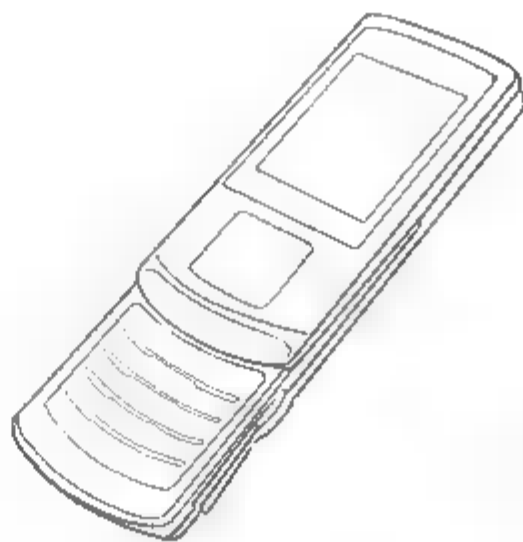
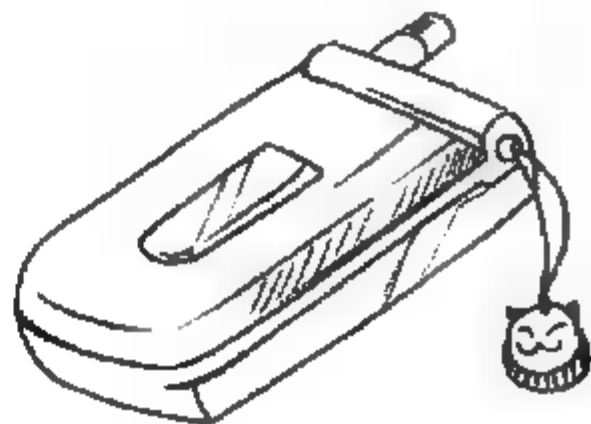
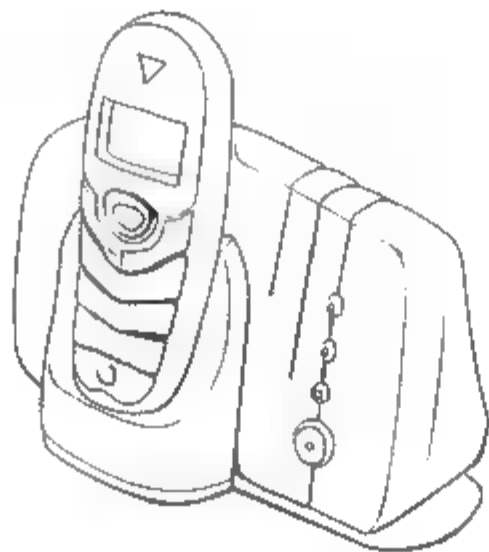
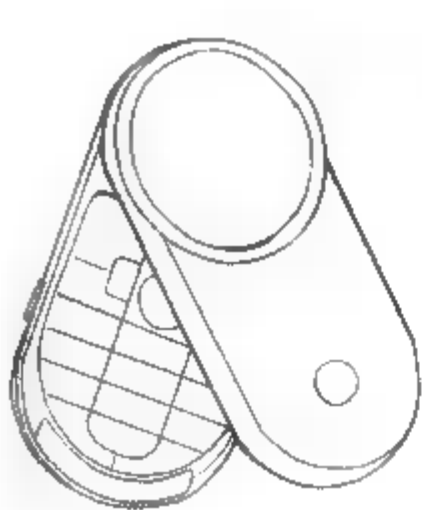
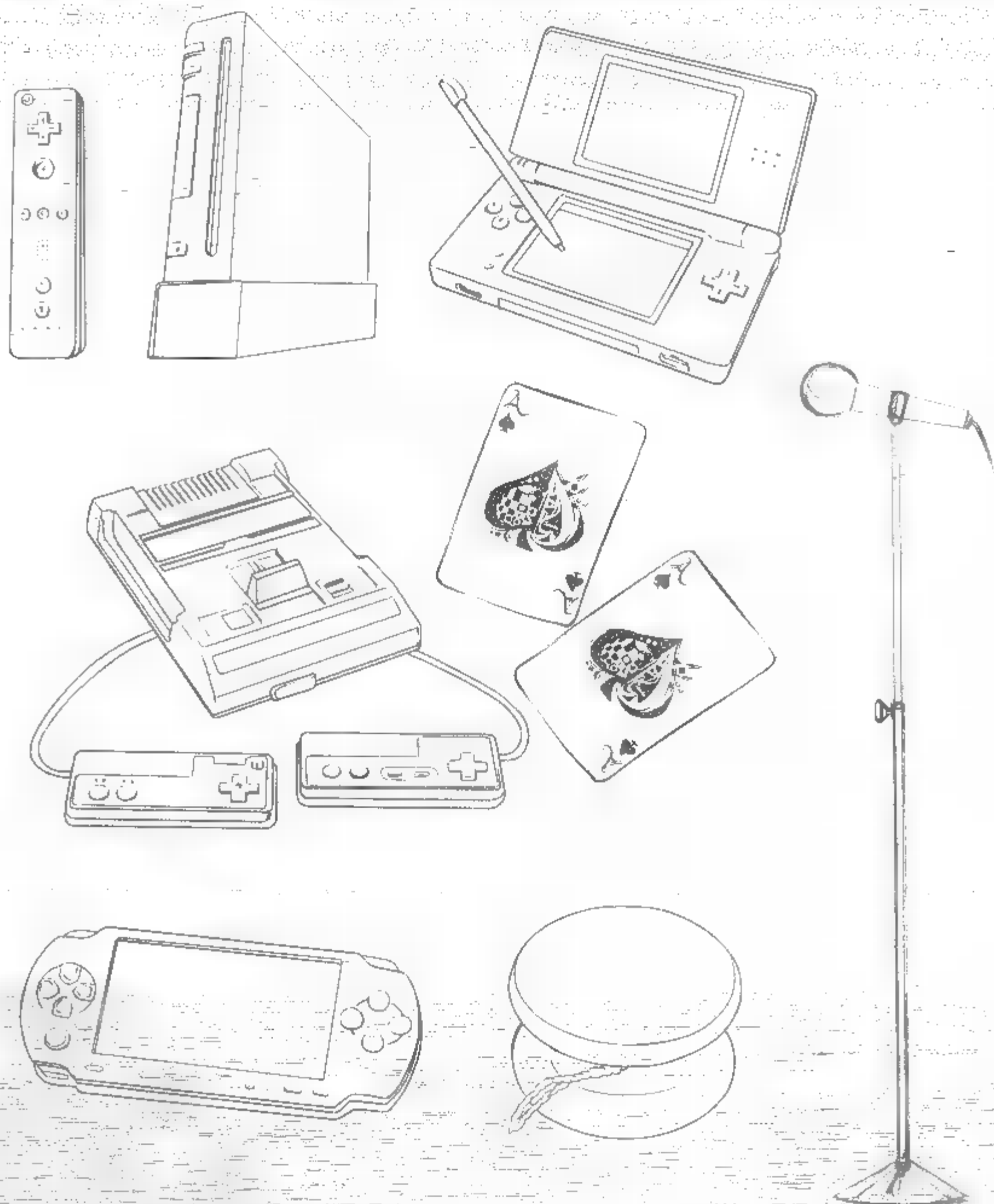
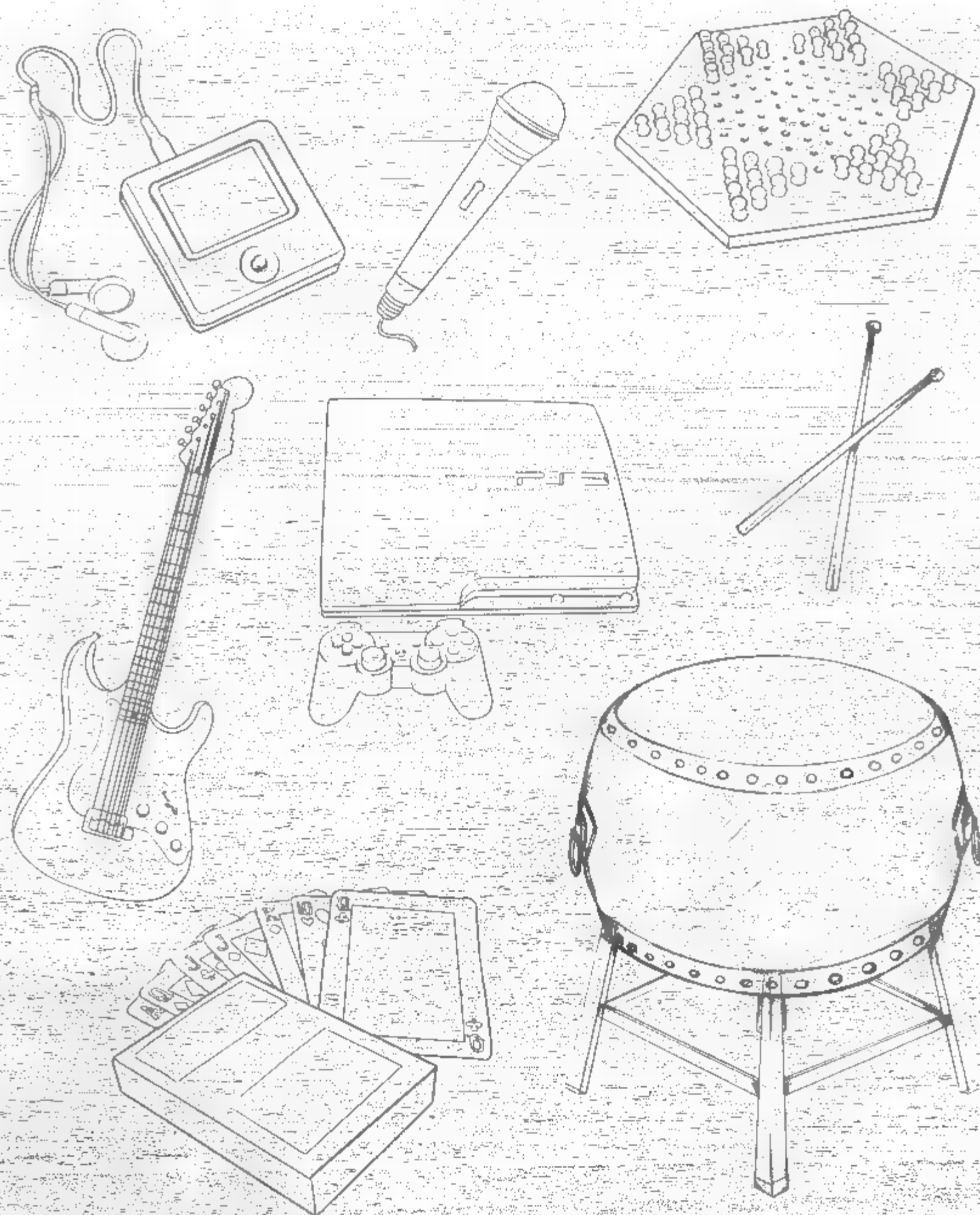
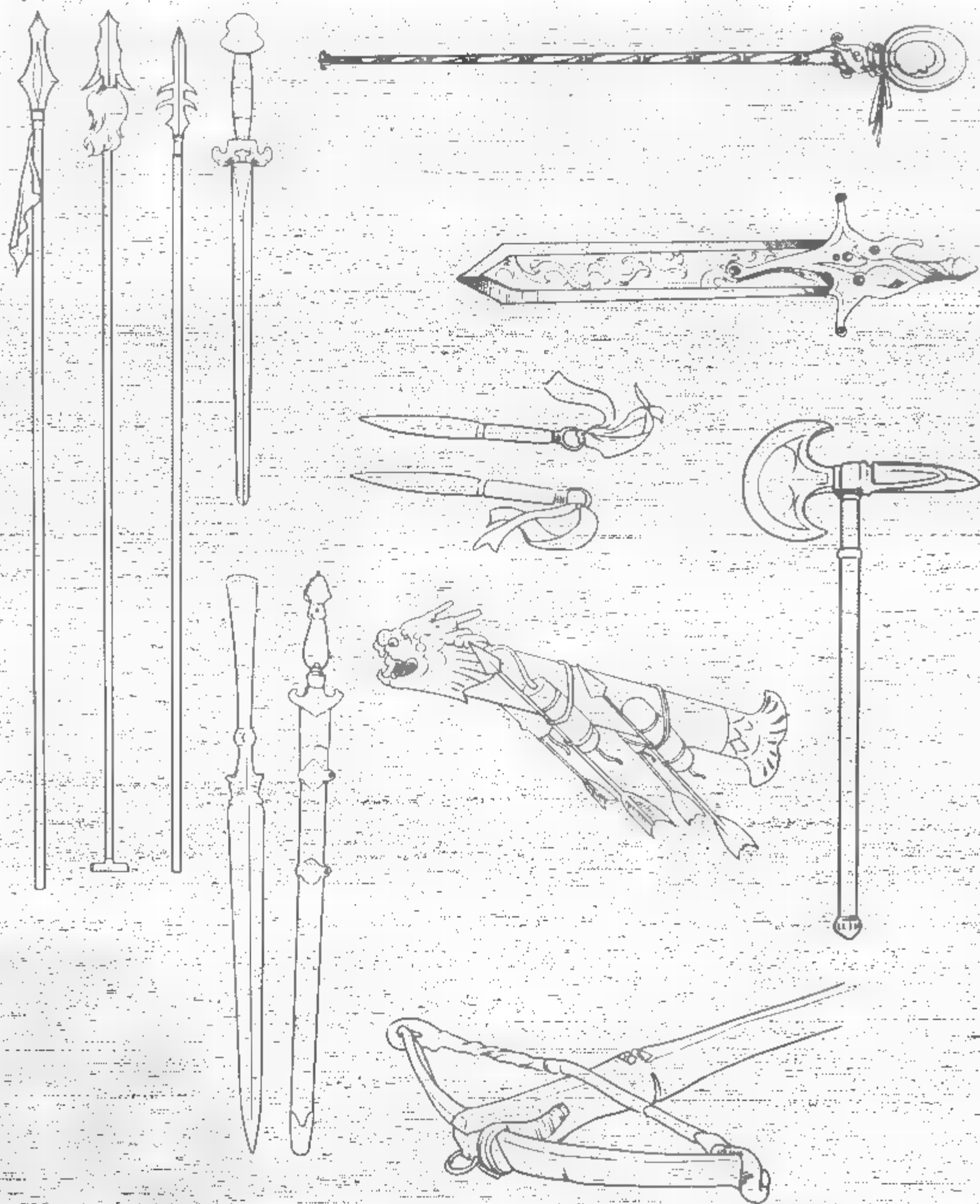
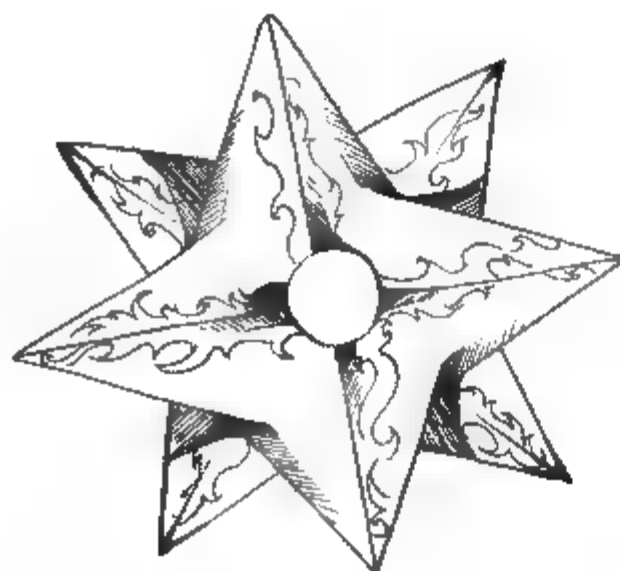
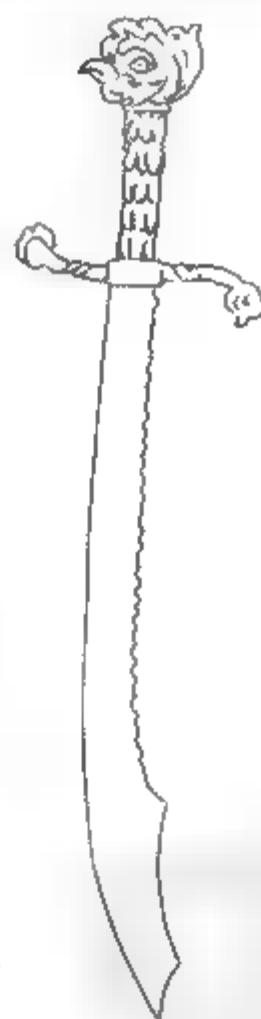
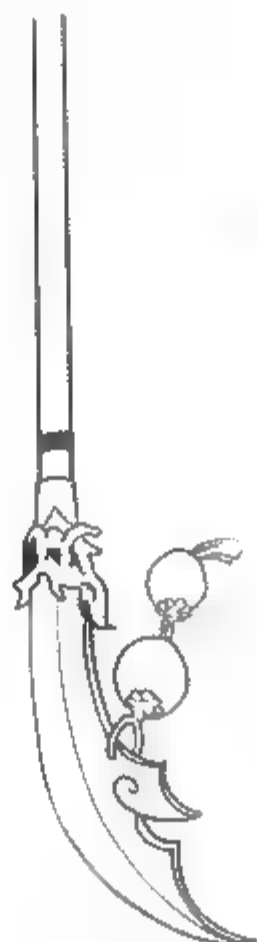
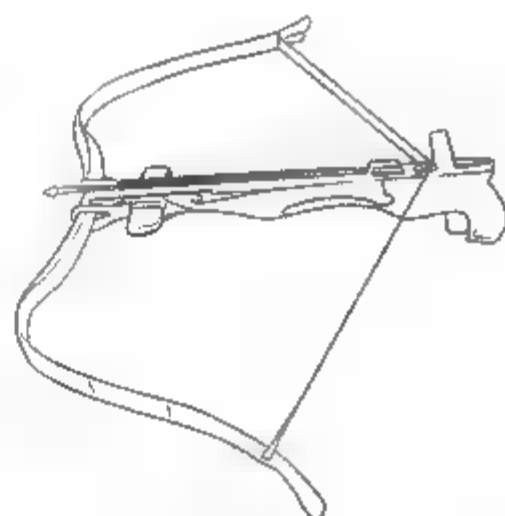
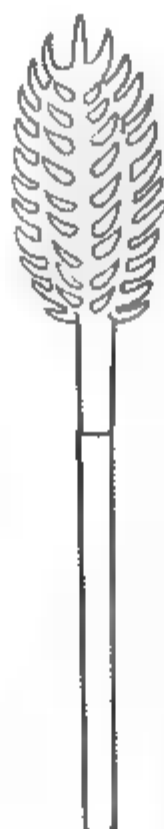
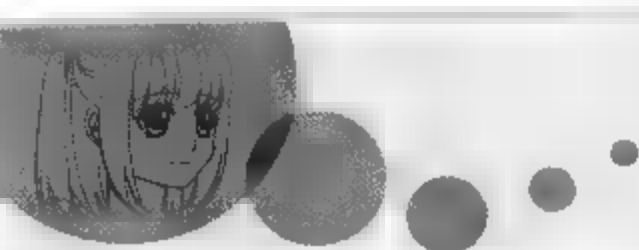
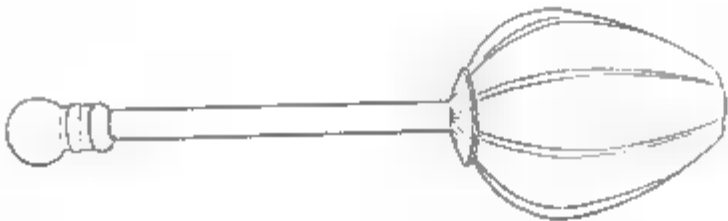
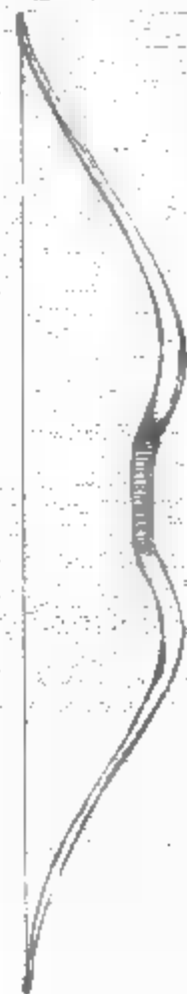
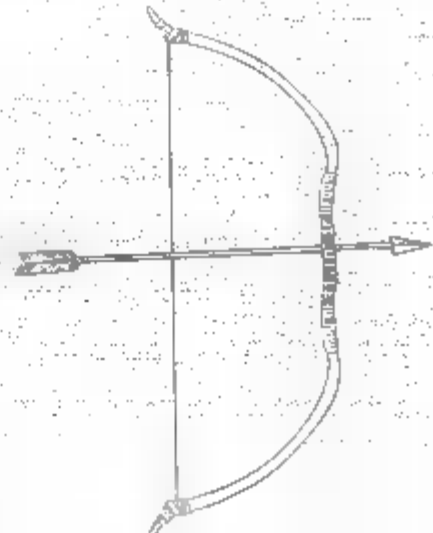
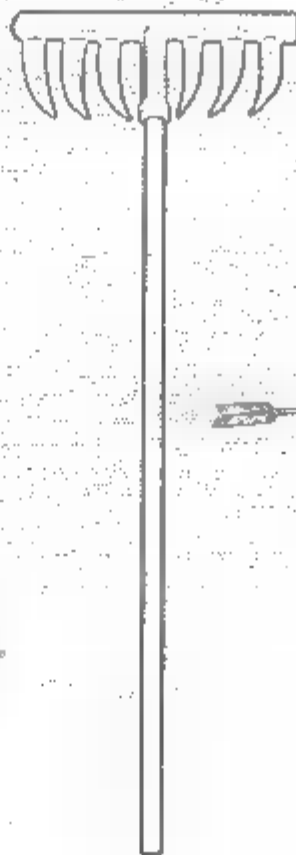
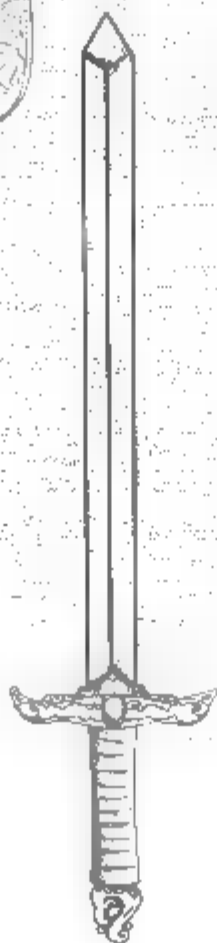
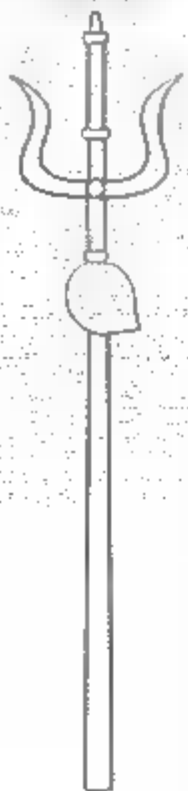
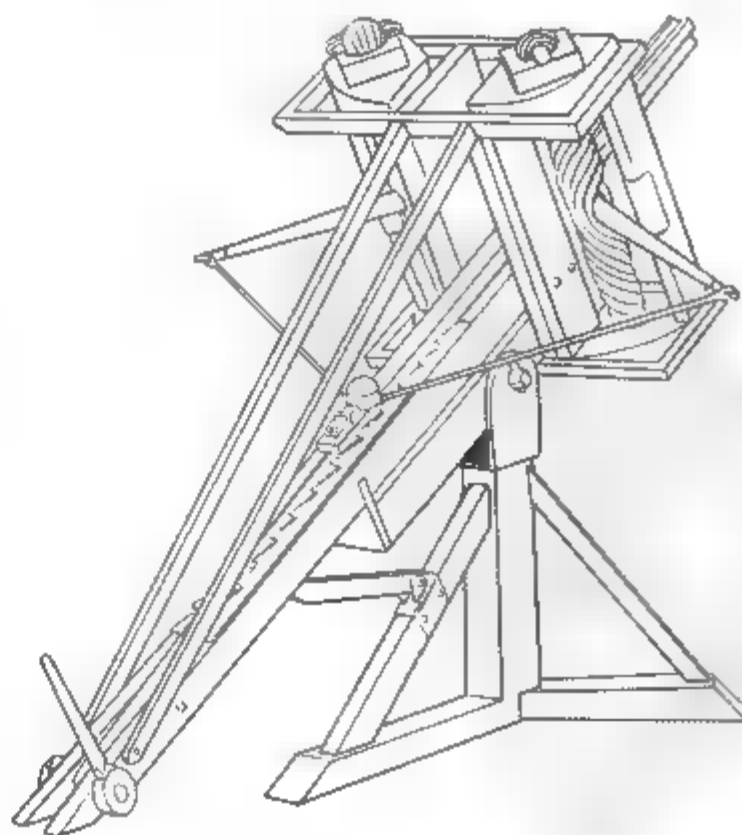
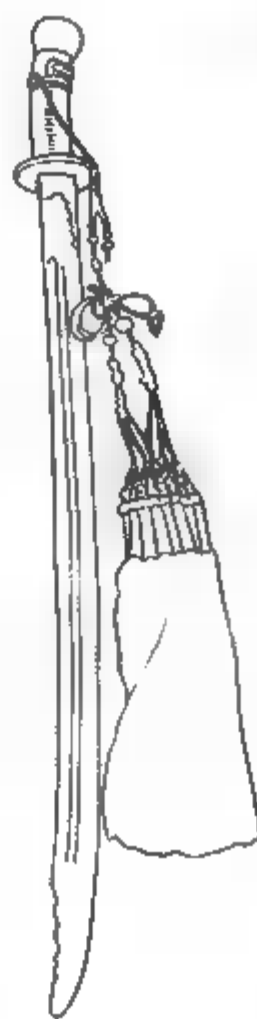
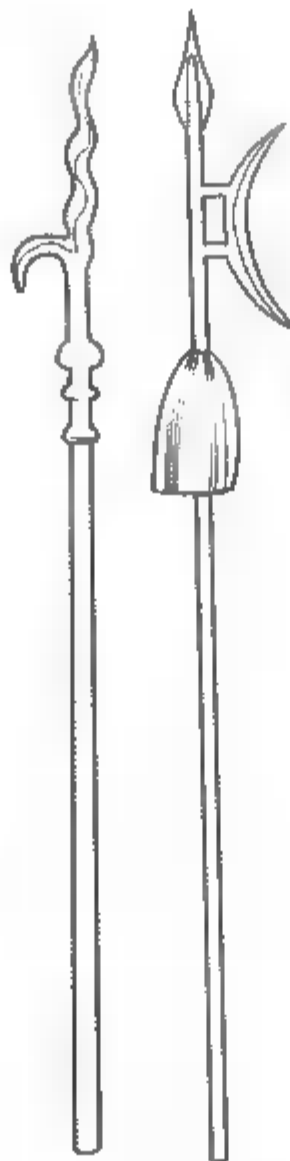
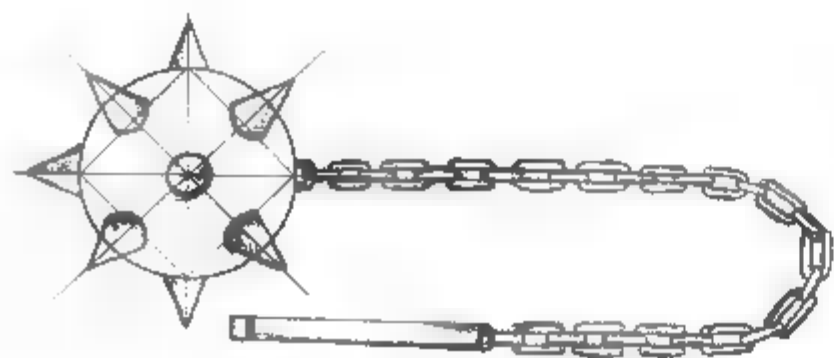
4. 生活用品

PM
11:18

5. 学习用品

语文

TJ

7. 办公用品

8. 医疗用品

11. 摄影用品

12. 通讯用品

13. 娱乐用品

14. 古代兵器

16. 各种虫类

17. 爬行动物

18. 飞禽鸟类

20. 水生动物

22. 建筑场景